

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE LETRAS



Ludo-Estética

Pedro Miguel Celestino Pereira

Tese orientada pelo Prof. Doutor Carlos João Correia, especialmente elaborada para a obtenção do grau de Mestre em Filosofia, com uma tese em Estética e Filosofia da Arte.

2017

Resumo

A presente tese tem como objectivo demonstrar a ligação entre o jogo e a arte e as suas consequências ontológicas e estéticas, únicas dessa ligação.

Primeiro começo por analisar as definições clássicas de jogo como as de Huizinga ou Suits, mostrando que não são capazes de alcançar o conceito de jogo na totalidade, pelo que proponho uma definição de jogo que penso ser capaz de lidar com as diversas facetas do mesmo.

De seguida demonstro a forma como os jogos, especialmente os jogos de vídeo, podem ser obras de arte, mostrando as semelhanças ontológicas e estéticas entre os dois e demonstrando que essas semelhanças fazem com que, pelo menos alguns, jogos sejam obras de arte. No entanto os jogos trazem novas características à arte, nomeadamente, a interactividade e acção do jogador na própria obra. Como consequência a obra de arte do jogo de vídeo é pensada como uma obra para a qual o jogador necessita de contribuir, ontológica e esteticamente. Isto têm ainda uma consequência única na experiência estética, a tripartição entre os criadores do jogo, os jogadores e os espectadores. Abordo ainda a questão da narrativa nos jogos, na qual argumento que nem todos os jogos são necessariamente uma narrativa, mas que qualquer jogo, mesmo não o sendo, pode dar origem a uma narrativa.

Por fim, exponho as qualidades estéticas únicas dos jogos. Nomeadamente, a forma de nos ligarmos com o jogo. A forma como os elementos estéticos tradicionais afectam a experiência ludo-estética, sendo uma forma de modular as nossas acções e escolhas. E finalmente, que existe uma estética da escolha através de regras que ditam possibilidades, necessidades e impossibilidades existentes nos mundos de possibilidades que são os jogos de vídeo.

Palavras-chave: jogo - jogo de vídeo – filosofia da arte - estética - filosofia

Abstract

This thesis aims to demonstrate the link between game and art, and the ontological and aesthetic consequences of that connection.

To do this I start by analyzing the classical definitions of game, like Huizinga or Suits, showing that they are not able to reach the concept of game in full, so I propose a definition of game that may be able to deal with the different facets of the concept.

Then I demonstrate how games, especially video games, can be works of art, showing the ontological and aesthetic similarities between the two and demonstrating that these similarities make, at least some, games as works of art. However, games bring new features to art, especially the interactivity and player action in the work of art that the game is. As a result, the work of art of the video game is thought of as a work for which the player needs to contribute, ontological and aesthetically. This has a consequence in the aesthetic experience, namely, the triple division between the creators of the game, the players and the spectators. I also approach the question of narrative in games, in which I argue that while not every game is necessarily a narrative, but that any game, even if it's not one, can originate a narrative.

Finally, I expose the unique aesthetic qualities of the games. The way of connecting ourselves to the game. How the traditional aesthetic elements affect the ludo-aesthetic experience to modulate our actions and choices. And finally, that there is an aesthetic of choice, using rules that dictate the possibilities, necessities and impossibilities in the worlds of possibilities that are video games.

Keywords: game - videogame - philosophy of art - aesthetics - philosophy

Agradecimentos

Este trabalho não teria sido possível sem a ajuda de diversas pessoas, às quais desejo deixar os meus agradecimentos.

Ao professor doutor Carlos João Correia por aceitado ser o meu orientador nesta tese, e por toda a ajuda prestada.

Ao professor doutor Carlos Couto Sequeira Costa, o qual inicialmente me orientou os estudos sobre jogos, para esta tese.

A todos os professores, colegas e grupos do departamento de filosofia com quem conversei sobre estes temas e cujos comentários e argumentos em muito me ajudaram.

A todos os amigos, amigas e familiares que me ajudaram e apoiaram.

Índice

Resumo	2
Abstract	3
Agradecimentos	4
Introdução	6
O Jogo	8
O Jogo de Vídeo e a Arte	37
Ludologia ou Narratologia: Uma Conciliação	48
A Estética	59
Bibliografia	71
Ludografia	73
Bibliografia Adicional	75

Introdução

Inicialmente pretendia apenas falar dos jogos de vídeo como obras de arte, uma ideia que me parece bastante intuitiva, e talvez uma intuição partilhada por muita gente, creio eu e, no entanto, existe um imenso silêncio na filosofia sobre o tema. Não é o caso de que se fale e escreva pouco sobre jogos de vídeo, mas normalmente versam muito mais sobre os aspectos sociais, culturais, práticos e até políticos, nunca sobre o que são, porque são, como são e as consequências de serem.

Rapidamente percebi a complexidade do tema, o que é um jogo de vídeo, e o que é a arte em que aparentemente se insere, aliás o que é um jogo ou o acto de jogar? Questões que se revelaram bastante mais difíceis do que aparentam à primeira vista e que naturalmente provocam outras questões tais como, o que é definir algo ou até o porquê de definir algo? Ontologicamente falando, o que é um jogo? Ou O Jogo? Qual é o seu papel na sociedade, ou se preferirmos, que tipo de conceito é? Porque é praticado, e jogado ad infinitum?

De igual dificuldade deparei-me também com as já muito conhecidas (mas nem por isso respondidas) questões acerca da arte e da estética. O que é a arte? Como exerce o seu efeito sobre nós? Quando é que há arte e se esta se pode reproduzir? Que faculdades são necessárias à apreciação estética? E entre muitas outras perguntas, carecia-me responder como é que, mesmo partindo de solo tão frágil, posso unir a estética ao jogo.

Estudar estes assuntos faz-nos perceber que os mesmos são tão antigos como a humanidade, talvez vão para além desta, e como tal obriga a questionarmo-nos sobre a própria humanidade, e outras coisas tão básicas como qual é o sentido da vida, como Suits faz, ou o que é o trabalho e o bem-estar. Não pretendo aprofundar estes temas nesta tese, mas creio ser importante notar que qualquer resposta que se queira dar acerca deste tema, seja ela qual for, terá de passar por estes passos.

Neste trabalho desenvolvo então a questão do jogo, jogos de vídeo e arte como uma gradação entre os conceitos, de um lado o conceito de jogo e do outro lado o conceito de arte e, entre estes, o jogo de vídeo. Poderia ser análogo a uma gradação entre o claro e o escuro, em que nas profundezas dos cinzas se descobriria o filão conceptual almejado. Mas se por razões de simplicidade tentarei manter o tema mais linear e monocromático, na verdade qualquer um dos conceitos é mais complexo e interliga-se com muitos mais conceitos do que os referidos, uma teoria da cor como a exposta por Klee¹ seria uma analogia muito mais apropriada se desejássemos fazer uma análise mais completa, e

¹Paul Klee demonstra-nos como das cores primárias temos uma roda de todas as cores, e como estas podem progredir entre o claro e o escuro, e entre as temperaturas quentes e frias.

exponencialmente mais complexa, e provavelmente impossivelmente mais difícil, sobre estes assuntos.

Assim começarei pelo jogo, abordando os problemas clássicos e as definições clássicas, demonstrando porque não me satisfazem, mas apresentando a minha própria solução. De seguida apresentarei os jogos de vídeo e após uma breve exposição do pensamento filosófico já existente acerca dos mesmos, apresentarei aquela que considero ser a diferença entre estes e os outros, fazendo para tal o uso da arte e da estética. Por fim, apresentarei o que considero que os jogos trazem à criação artística e à apreciação estética.

Entenda-se que não apresentarei uma definição clássica de jogo, com uma lista ou um conjunto de condições individualmente necessárias e conjuntamente suficientes para que, o quer que as satisfaça, seja um jogo. Tal como a arte, não é um conceito inerentemente sólido, mas sim fluido² e que se pode adaptar ao tempo, contexto e pessoas em que se apresenta. Ao invés disto, vou tentar explicar a sua fluidez, achando-a mais própria ao jogo e a conceitos semelhantes do que às listas anteriormente propostas. Esta fluidez caracteriza-se, em parte, por fazer a ponte entre o conceito de jogo e o que são os jogos em particular, uma distinção que me parece necessária para ser possível desenvolver uma tese sobre este tema.

Se o propósito de uma tese em filosofia é o de criar conhecimento acerca da coisa estudada, parece-me que, de momento, está é a melhor forma de o fazer.

²Prefiro o termo fluido a vago, já que este se aplica quando temos conceitos relativamente claros, mas cujos limites são indefinidos, como morno ou adolescente, em que sabemos exactamente o que está implicado (a temperatura, ou a idade, respectivamente), mas não sabemos precisar um ponto para eles começarem ou acabarem. Neste caso é demasiado difícil ter uma noção clara do que é que está envolvido numa definição, especialmente sendo conceitos em constante mudança e evolução.

O Jogo

O jogo está presente em toda a nossa historia, tão antigo como a arte, parece ter existido em todas as comunidades humanas, independentemente da altura ou do lugar, e aparentemente não se limita a ser praticado por seres humanos, até os outros animais parecem ter jogos entre eles. No entanto para ser mais claro, aquilo que pretendo aqui analisar é o jogo, enquanto conceito, e os jogos no geral, isto é, coisas como o Super Mario 64, Futebol, Poker, Counter Strike, o jogo das escondidas, corridas de carros ou qualquer um dos infinitos jogos possíveis e o porque de se aplicar um conceito de jogo a todos estes. Enfim, aquilo que nós nomeamos quando nos encontramos com amigos e lhes propomos jogar um jogo.

Wittgenstein

A investigação filosófica sobre os jogos deve começar obrigatoriamente por Wittgenstein, isto pois na sua teoria da linguagem, ele diz que a linguagem é uma espécie de jogo entre famílias de semelhanças, o exemplo que usa para demonstrar que não existem definições é o de jogos.

“Considera, por exemplo, os processos aos quais chamamos de «jogos». Quero com isto dizer os jogos de tabuleiro, os jogos de cartas, os jogos de bola, os jogos de combate, etc. O que é [sic] q é comum a todos eles? Não respondas: ‘Tem de haver alguma coisa em comum, senão não se chamariam jogos’ - mas olha, para ver se têm alguma coisa em comum. Porque quando olhares para eles não verás de facto o que todos têm em comum, mas verás parecenças, parentescos, e em grande quantidade. Como foi dito: não penses, olha! - Olha, por exemplo, para os jogos de tabuleiros com os seus múltiplos parentescos. A seguir considera os jogos de cartas: encontras aqui muitas correspondências com a primeira classe mas desapareceram muitos aspectos comuns, outros aparecem.

Se consideramos a seguir os jogos de bola, conservam-se muito em comum, mas muito também se perde.

(...)

E o resultado desta investigação é o seguinte: vemos uma rede complicada de parecenças que se cruzam e sobrepõem umas as outras. Parecenças de conjunto e de pormenor”³

Para o autor, não existe uma definição de jogos, ou seja, algo que todos tenham e se possa dizer que é isso que faz com sejam jogos. Isto, pois, uma definição clássica consiste em dizer que x é F em virtude de ter a propriedade p (ou a propriedade f , sob o risco de ser circular). Por exemplo, uma dada figura é um triângulo em virtude de ter três lados iguais, ou uma dada figura é um quadrado em virtude de ter quatro lados iguais e quatro ângulos rectos. Mas se este tipo de coisas é fácil de definir (ou até se pode dizer só existem pela sua definição) a maioria das coisas é muito mais difícil de definir. Como definir o que é uma pessoa? Qual é o conjunto de propriedades que todas as pessoas têm e que toda a coisa que as tiver é uma pessoa? O que é a arte? Até mesmo definir coisas aparentemente simples, como uma mesa, pode ser bastante desafiante.

Para este problema não posso ser alheio às dificuldades do acto de definir, e devo observar que de facto há coisas que são facilmente definíveis e outras que, se são definíveis, o desafio é tal que certamente o faz duvidar, os jogos incluem-se nessas coisas. Ora definir coisas que são conceitos a priori como alguns da matemática parece relativamente fácil, definir coisas à posteriori parece muito mais complicado, mas mesmo assim com diversos graus de dificuldade. Há conceitos mais simples do que outros, alguns porque até são criados por nós, como o de euro (a moeda), só é utilizado como é (com força normativa sobre a nossa sociedade) porque a qualquer momento é perfeitamente plausível saber se algo é ou não um euro (ou vários euros, isto é, se é dinheiro do tipo “euro”). O conceito de pégaso, que não sendo a priori, também parece ser perfeitamente definível, como cavalo alado. Por outro lado, definir coisas que já existem parece bastante mais complicado, por exemplo gato, qual foi o primeiro gato na linha evolutiva que levou à existência de gatos, e porque é que esse é um gato e o seu pai não? Dizer que é porque um têm gatidade e o outro não, não nos permite explicar o que é um gato sem petição de princípio, e encontrar um conjunto de propriedades individualmente necessárias e mutuamente suficientes parece muito, muito difícil, tal como parece ser para a maioria dos objectos existentes e não criados por nós. Temos ainda conceitos vagos, em que sabemos as propriedades usadas, mas não os conseguimos definir completamente, como claro, ou adolescente, até sabemos que o primeiro usa a propriedade de luminosidade, mas mesmo sabendo isso ainda é indefinido o que é claro. Tal como adolescente, que usa a propriedade da idade, e até sabemos que está contida entre os anos de vida logo a seguir aos primeiros, mas é difícil dizer quando alguém já é ou já deixou de ser adolescente. Temos também conceitos que são alvos de intensa disputa filosófica como o de Tempo, Matéria, Vida entre tantos outros. E finalmente temos uns como o de jogos, que são criados por nós e mesmo assim nem sequer conseguimos saber muito bem que propriedades utilizamos para os criar.

Expostos alguns dos problemas da nossa capacidade de definir coisas fica-se a perceber bem a motivação de Wittgenstein para sugerir que aquilo que existe são famílias de semelhanças, a questão é saber se estas são capazes de explicar o que são jogos.

³ Wittgenstein, Ludwig, Tratado Lógico-Filosófico * Investigações Filosóficas

Segundo Wittgenstein, existe então uma coisa x , à qual nós chamamos de jogo (ou classe de jogos, para ser mais fiel ao original) e que tem o conjunto de propriedades $\{a, b, c, d\}$, e existe a coisa w com as propriedades $\{b, c, d, e\}$, e a coisa y com as propriedades $\{c, d, e, f, g\}$, e até a coisa z com as propriedades $\{e, f, g, h\}$, e talvez muitas outras (quem sabe uma infinidade). Todas estas coisas são jogos, segundo Wittgenstein, em virtude de partilharem aspectos entre elas, mesmo que haja algumas que nem sequer partilham aspectos entre si (como x e z). Pode-se pensar que existe uma certa transitividade do conceito de jogo entre as coisas que partilham propriedades entre si, em numero suficiente. Tudo o que partilhar propriedades suficientes com um jogo será também um jogo, ou se preferirmos, tudo o que for semelhante a um jogo, a qualquer jogo, é um jogo.

Devo confessar achar estranha esta ideia, pois parece ter de haver uma primeira coisa que é um jogo, para depois poder haver uma segunda coisa que têm semelhanças à primeira e por isso é também um jogo e uma terceira que têm semelhanças a pelo menos uma desta duas e logo também é um jogo e por aí adiante⁴. Mas o que é que faz com que essa primeira coisa seja um jogo, qual a motivação? Se houver alguma motivação parece-me que pode ser indicativo de haver alguma característica diferenciadora, logo não explicável em termos de relações de semelhança e por isso de carácter mais definidor. Excepto, claro, se a coisa for completamente original, logo sem ser semelhante a nada, ou se for demasiado dissemelhante, o que justificava o novo nome, mas não parece muito plausível, muito menos no caso dos jogos. É ainda possível que, não sendo original, tenha sido por estipulação espontânea que se decidiu dar aquela coisa um nome novo, mas se assim for creio que ainda deixa mais vulnerável ao problema de que teria uma motivação definidora para tal estipulação, e também a expõe aos problemas expostos em baixo.

Uma outra hipótese é de que olhando para o mundo, reparamos em simultâneo que algumas coisas têm semelhanças entre si e decidimos (ou fazemo-lo naturalmente) agrupar sob um mesmo conceito, ainda que indefinido. Mas porque é que agrupamos certas coisas e não outras, como o famoso exemplo do Goodman, o verdul⁵, ou as gatodeiras⁶ de Eddy Zemach, são conjuntos possíveis, mas que só existem pois servem como argumentos filosóficos. E podemos facilmente criar com base conjuntivas, apresento o pintlençõl, coisas que são pintáveis e são lençóis, que se baseia na semelhança que existe entre muitas coisas que são igualmente lençóis e que se pintam, mas o conceito creio que foi criado por mim momentos antes de eu o ter escrito. Mas porque é que não é um conceito comum, certamente não é por falta de contacto com coisas no nosso dia-a-dia que sejam lençóis e pintáveis? Na minha opinião é por não termos nenhuma motivação para termos este conceito, independentemente de as relações de semelhança existirem ou não. Mas se voltamos à motivação esta continua a não parecer existir só por as coisas serem semelhantes entre si.

Podemos ainda partir da suposição de que alguns conceitos, mas não todos, apenas existem por as coisas terem semelhanças entre si, e que o exemplo perfeito desses conceitos são os jogos. Neste caso temos uma outra questão, serão todas as relações de semelhança igualmente importantes? Isto é, se x tem as propriedades $\{a, b, c\}$, e w tem as propriedades $\{c, d, e\}$ e y tem as propriedades $\{b, c, f\}$, é possível que x e w (o par menos semelhante) sejam ambos jogos, mas y (mais semelhante com x do que w é com x) não seja um jogo? Se em um par menos semelhante forem ambos jogos,

⁴Parece-me bastante mais plausível, que do ponto de vista fenoménico, a noção de semelhança surja linearmente no tempo, do que simultaneamente. Ou seja, que uma pessoa primeiro tenha contacto com uma coisa a_1 , e depois com uma coisa b , uma c , e eventualmente com uma a_2 e aí sim, forme a ideia de semelhança, o conceito A , caso os conceitos se formem a partir de semelhanças. Afinal a nossa percepção do mundo é bastante mais linear e baseada na percepção do tempo, do que na percepção simultânea de coisas.

⁵O conjunto das coisas que são verdes ou azuis.

⁶O conjunto das coisas que ou são gatos, ou são cadeiras.

mas num par mais semelhante só um deles for um jogo, então parece que há semelhanças mais importantes do que outras. A questão é: em função de quê é que umas semelhanças podem ser mais importantes do que as outras? A resposta parece indicar haver alguma razão ou propriedade mais significativa para os jogos, e assim nos aproximamos do dilema inicial. Talvez a alternativa seja dizer que essas semelhanças têm certas semelhanças entre si, mas não só a plausibilidade da resposta é muito pequena, como arriscamos seriamente uma regressão ao infinito.

Passando a exemplos, considere-se estes dois pares {corridas de carros, solitário⁷} e {corrida de carros, condução de ambulâncias}. Não existe sentido algum em que o primeiro par seja mais semelhante entre os seus membros do que o segundo. No segundo par as semelhanças são inúmeras, desde as faculdades necessárias (de condução), às ferramentas utilizadas (carros), ao local (estrada), à velocidade, o perigo etc... Mas um deles é um jogo e o outro não. Por outro lado, é difícil encontrar semelhanças no primeiro par sem ser a de que ambos são jogos (o que seria uma explicação circular). No entanto no primeiro par, de facto, ambos são jogos, mas isto não pode ser explicável em razão de semelhanças entre os dois pois estas são mínimas, ou se for têm de se admitir haver prioridade de certas semelhanças para determinar se certas coisas são jogos. E regressamos ao princípio.

Exemplos não faltam, consideremos os pares {Airsoft⁸, intervenções policiais} e {Airsoft, Quake⁹}, ou {caça ao tesouro¹⁰, exploração de novos locais} e {caça ao tesouro, Monopólio}, ou {quebra-cabeças, especialista de criptografia} e {quebra-cabeças, Futebol}, ou até os pares {Total War¹¹, analista de estratégia militar} e {Total War, Voleibol}. Em qualquer um deles o jogo do primeiro par é mais parecido e têm mais semelhanças com a actividade não lúdica ou até profissional do mesmo par, do que com o segundo jogo do segundo par, no entanto continuamos a formar o conceito de jogo com toda a facilidade e a saber quais deles devem estar dentro desse conceito.

Não pretendo aqui contra-argumentar Wittgenstein, mas pelo menos neste caso, a teoria falha em fazer-nos compreender porque é que existe uma classe de jogos e qual o conceito de jogo.¹²

Independentemente de a tese do filósofo estar errada neste ponto, eu creio que é possível notar alguma coisa de peculiar, é que temos uma forte intuição para agruparmos estas coisas sobre o conceito de jogo. Penso então que a melhor forma de prosseguir é pesquisando sobre esta intuição, o porquê dela, a forma como actua, o que agrupa e as consequências da intuição (e só dela), para melhor compreendermos afinal o que é o conceito de jogo, e o que são essas coisas a que chamamos de jogos.

Não vislumbro melhor forma de começar do que vermos o que a historia da filosofia nos diz acerca do jogo.

⁷Um jogo de cartas, que se joga sozinho, daí o seu nome de Solitário.

⁸O Airsoft é um jogo semelhante ao Paintball mas com regras que o tentam fazer bastante mais realista em termos militares, usando comunicações do tipo militar/paramilitar, reproduções visuais e de manuseamento de armas reais, cenários históricos etc...

⁹Um jogo muito popular e icónico de computador de tiros na primeira pessoa.

¹⁰Jogos onde uma equipa tem de ir a certos locais e descobrir pistas que a levem a descobrir o objectivo do jogo e normalmente têm de ir a vários locais e descobrir várias pistas antes de conseguirem concluir o jogo. Existem versões disto como o peddy-paper ou as casas mistério, em que uma casa é usada como cenário para resolver um mistério ficcional (como um assassinato). No geral são jogos e actividades muito boas para conhecer locais novos.

¹¹Total War é uma serie de jogos de computador que tentam aproximar o mais possível à experiência real de comandar exércitos em batalhas, numa variedade de cenários históricos. Teoricamente alguns jogos de guerra, como este, entre outros, podem ser bastante semelhantes a certas profissões e tarefas que existam no exercito, alguns (ou variantes deles) são até usados para ensinar e treinar analistas, estrategas e militares.

¹²Este é certamente um problema para a teoria do autor, mas poderíamos admitir que é o único caso, ou que pertence a um género muito específico de casos (no qual provavelmente se deve incluir a arte), em que a teoria falha. Sinceramente creio que a teoria têm as suas fragilidades, mas este é assunto para outros lugares e não para esta tese. Para aqui basta constatar que a teoria de uma família de semelhanças não explica o caso dos jogos.

Aristóteles

Por incrível que pareça a filosofia raramente se debruçou sobre este assunto, raras passagens aqui ou acolá, talvez por não parecer ser um assunto sério o suficiente para que uma disciplina séria lhe pudesse dar atenção. Na literatura, artes e no imaginário comum, o jogo tem e sempre teve uma presença forte, é por isso ainda mais curioso que seja tão difícil encontrar na filosofia coisas acerca do jogo. Argumentavelmente existe, especialmente em ideias mais específicas (e reduzidas) sobre o jogo, ligação dos jogos à lógica que pode ser tão antiga quanto Aristóteles até às actuais teorias de jogo¹³, mas é claramente um uso de jogo demasiado restritivo. Vários manuais e tutoriais de desenvolvimento de jogos também gostam de ir buscar à Poética de Aristóteles inspirações para iniciarem as suas lições de como fazer jogos, maioritariamente para eventuais componentes narrativas que existam nos seus jogos, mas creio que o principal momento em que Aristóteles refere jogos é na sua Política.

“Com efeito, se trabalho e ócio são indispensáveis (embora o ócio seja preferível ao trabalho e até à finalidade deste) pesquisemos como deve ser empregue o tempo de lazer. Não certamente a jogar, porque então o jogo constituiria forçosamente a finalidade da nossa vida, o que é impossível (é, aliás, durante a labuta quotidiana que os jogos são melhor empregues, pois o trabalho árduo exige pausas, e os jogos são próprios para dar descanso, sendo que trabalho implica cansaço e esforço). Nesse sentido importa fomentar os jogos, mas sempre acautelando o momento oportuno da sua utilização e aplicando-os como se de uma terapêutica se tratasse, porquanto o movimento da alma que deles resulta produz relaxamento, e o prazer que deles se retira facilita o descanso”¹⁴

Esta é talvez das primeiras caracterizações do jogo feitas pela filosofia e põe a tónica naquilo que me parece ser uma das intuições mais básicas e comuns ao conceito de jogo, a de que este se relaciona com o lazer e é forçosamente oposto ao trabalho. O jogo serve para ocupar tempo, não todo o tempo, e que produz prazer, o qual por sua vez até têm benefícios, como o relaxamento e descanso. Mas um descanso físico? Afinal correr atrás de uma bola, ou, mais adequado à época, luta greco-romana, não seriam à primeira vista os mais indicados para descansar o corpo, mas é um descanso que se obtém pelo movimento da alma, logo um tipo de descanso também pertencente à alma, creio eu. E verdade seja dita, mesmo nos trabalhos fisicamente esforçados, tantas vezes nas pausas fazemos também jogos físicos e estes aparentam não cansar, certamente não o mesmo tipo de cansaço.

¹³Confrontar com o artigo de Hodges, Wilfrid (2013), sobre Lógica e Jogos em que se toma a dialéctica aristotélica como uma forma de jogo lógico, e ainda outros casos como o livro de Lewis Carroll, *The Game of Logic* (1887), ou actualmente as teorias económicas de Teoria dos Jogos.

¹⁴Aristóteles, Política, 1337b (linha 35)

A meu ver esta é a forma mais feliz de se começar por pensar no conceito de jogo, afinal não são os jogos uma das fontes mais ricas de alegria e não somos todos nós culpados de, por diversas vezes, nos entregarmos a certas actividades a troco da diversão que obtemos destas, vulgo jogos? Não é assim que começamos a vida, enquanto crianças, a jogar jogos, com amigos ou sozinhos? Sim. O jogo é talvez das poucas coisas que são universais a todas as pessoas, em que podemos encontrar um completo desconhecido e termos completa certeza que em algum momento da sua vida jogou um jogo, seja ele qual for.

Huizinga

Aparentemente como um dos primeiros trabalhos de cariz teórico acerca do jogo, certamente um dos mais importantes, temos o *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, datado da primeira metade do século XX, a investigação não é estritamente do ponto de vista filosófico, pois creio que intenciona ser de um ponto de vista mais social, histórico ou antropológico, enfim cultural, talvez por isso mesmo tenha uma base filosófica que até é bastante forte, e distinta na sua definição. A tese deste autor é a de que o jogo, ou o elemento lúdico da cultura, está presente em todas as civilizações e em toda a história humana, e até está presente noutros animais, especialmente enquanto jovens. A tese é sustentada por uma ideia de jogo muito mais abrangente do que a maioria costuma pensar (coisas como futebol, cartas, escondidas, Battlefield etc ...) e inclui por exemplo os rituais sagrados como uma demonstração de elementos lúdicos, e diga-se, a sua definição tem como objectivo inclui-los. Dada uma noção lata o suficiente, o autor consegue encontrar elementos lúdicos em quase todas as facetas das sociedades humanas, seja nos rituais sagrados, na arte, na guerra, nos sistemas jurídicos, na filosofia, entre muitos outros... como ele próprio diz “Tudo radica no solo primordial do jogo.”¹⁵, ou “Como conceito, não pode ser reduzido a qualquer outra categoria mental.”¹⁶ para se demonstrar a importância do jogo. Enquanto eu discordo que se tente abranger estas facetas da sociedade no elemento lúdico é importante nota-lo pois ser-nos-á pertinente mais tarde, e também é de tomar nota que os imensos e mais variados exemplos a que o autor se socorre ajudam a demonstrar que existe alguma razão intuitiva para trazer tais assuntos para o tema dos jogos, mas demonstrarei mais tarde porquê.

Para Huizinga, o jogo é necessariamente algo diferente do trabalho, e cujo valor apenas se revela no prazer que se obtém a jogar. É uma faceta distinta da vida comum de obrigações e necessidades em que o jogador toma algum controlo, e da qual retira prazer e este prazer é razão suficiente para jogar. Isto é visível em passagens como “O jogo apenas se torna possível, pensável e compreensível quando um influxo da mente rompe o determinismo absoluto do cosmos”¹⁷, ou “Podemos chamar ao jogo uma ‘totalidade’ no sentido moderno da palavra”¹⁸, ou em “O jogo é supérfluo. A sua necessidade só se faz sentir na medida em que o prazer que dele se retira em tal o transforma. O jogo pode ser diferido ou suspenso a qualquer momento. Não é imposto por qualquer

¹⁵Huizinga (2003) pag 21

¹⁶Idem, pag 19

¹⁷Idem, pag 20

¹⁸Idem, p19

necessidade física ou obrigação moral. Nunca se assume como um trabalho. É feito à vontade, durante o ‘tempo livre’”¹⁹. Um círculo mágico, é a tradução destas ideias numa metáfora, em que sem ser possível explicar o jogo por factores externos, este continua a ter uma capacidade criadora e distintiva da realidade para todos os envolvidos no jogo, até o batoteiro “Este finge jogar o jogo e, apesar de tudo, respeita o círculo mágico”.²⁰

Seguindo o texto poderíamos considerar o jogo uma espécie de esfera da realidade em que se suspende o mundo e é criada unicamente pela vontade dos jogadores que lá querem estar. É uma forma de se re-imaginar o mundo, especialmente nos preceitos das obrigações da vida, é uma liberdade de, temporariamente, limitadamente, se viver de uma outra forma apenas porque assim o queremos. É talvez a única faceta em que o podemos realmente fazer, agir livremente com um conjunto de regras comumente aceites pois não tem impacto na nossa vida, nem a tal podem almejar. Esta é possivelmente a mais bela característica da teoria de Huizinga, o jogo parece um conceito mágico, em que nós podemos expressar, ou agir, de uma forma natural, diria que até pré-humana, pois não depende da condição humana, e liga-nos uns aos outros ao mesmo tempo que nos retira do mundo sem nos entregar ao caos. Torna-se evidente que ele procura do conceito de jogo mais do que aquilo que a maioria de nós espera obter, e penso que pedir tal é contra prudente, sem querer retirar importância ao jogo, mas também aos restantes conceitos que ele abrange, para tal vou preferir partir do particular para o geral, felizmente até me parece que as definições formais oferecidas pelo autor são um bom ponto de partida.

Analisemo-las:

*“Resumindo as características formais do jogo, podemos dizer que é uma actividade livre, conscientemente exterior a vida ‘normal’, um aspecto ‘não sério’ da vida, mas que ao mesmo tempo, absorve intensa e completamente o jogador. É uma actividade que não está relacionada com qualquer interesse material, e da qual não advém lucro. Desenrola-se no interior dos seus próprios limites de tempo e espaço, de forma ordeira e de acordo com regras antecipadamente estabelecidas. Promove a formação de agrupamentos sociais que tendem a rodear-se de secretismo e a sublinhar a sua diferença em relação ao mundo exterior, por meio de disfarces ou por qualquer outro processo.”*²¹

Ou se preferirmos:

“A meu ver, parece aceitável a definição desse conceito nos seguintes termos: o jogo é uma actividade voluntária, ou uma ocupação, que tem lugar dentro de certos limites estabelecidos, de tempo e lugar, de acordo com regras livremente aceites, mas estritamente vinculativas e que se institui como um fim em

¹⁹Idem, p24

²⁰Idem, p27

²¹Idem, pag 29

si mesmo, sendo acompanhado por um estado de espírito de tensão e de alegria, bem como pela consciência de ser ‘diferente’ da ‘vida normal’”²²

São vários os aspectos que me parecem importantes nestas definições pelo que vou indica-los de seguida.

Os limites espaço-temporais do jogo é um deles, e um exemplo perfeito será um jogo de futebol, portador de um campo bem delineado e de períodos de jogo bem cronometrados, aqui o espaço e o tempo do jogo estão completamente definidos, e tudo o que se passe fora destes limites não pertence ao jogo. Mesmo em jogos bem menos formais, como o jogo das escondidas, passam-se num espaço que os jogadores consideram adequado e tem a duração que estes também acordarem. Ou jogos como os de cartas ou de tabuleiros tem o seu espaço próprio, que apesar de não serem formalmente definidos, creio podermos considerar que tem um espaço-tempo próprios ao jogo, visto que se sabe bem identificar, de forma quase instintiva quando é que algo está fora do jogo, ou não. Devemos também notar que é quase uma condição necessária para o circulo mágico que separa as realidades do jogo e da vida normal.

O ser uma actividade é outra e esta particularidade é deveras interessante, afinal não se caracterizam coisas concretas como cartas ou bolas, nem sequer coisas individuais, mesmo que imateriais, como conjuntos específicos de regras. Fala-se de fazer coisas, ou seja, de pôr em pratica com acções humanas uma variedade de coisas. E também são incluídas algumas condições necessárias para que essa actividade constitua um jogo.

A voluntariedade do jogo, esta é uma condição interessante, pois as vezes parece-nos ser possível obrigar alguém a jogar contra a sua vontade. A questão é, porque haveria alguém de jogar um jogo que não lhe apeteça jogar? Parece não haver uma boa resposta sem apelar a interesses fora do jogo, como ganhos económicos ou ganhos na saúde física, mas isso contradiz a condição de ser uma actividade sem propósitos materiais como o lucro, ou seja, um jogador profissional não está realmente a jogar. Mas estão a praticar uma actividade que, pelo menos, aparentemente é um jogo.

A resposta a isto prende-se com a componente do “não sério” do jogo, a menos explicada, mas talvez a mais intuitiva, é certamente a que necessita de mais investigação, mas é coisa que pretendo investigar mais tarde. Apenas adianto que me parece que a origem e essência do jogo obrigam a pôr de fora tais interesses que levam alguém a “jogar” profissionalmente.

Mas estas definições apresentam alguns problemas, especialmente na forma em como não ajudam a caracterizar o jogo como um acto e mais ainda como o tipo de acto que é, em parte isto acontece, suponho, por o Huizinga pretender uma definição demasiado lata, mas vou analisar um destes problemas em maior pormenor. E deixar os restantes para mais tarde.

Este problema é o da espaço-temporalidade do jogo, enquanto nalguns jogos, como o futebol, é de facto uma das características mais importantes, com um elevado numero de regras que a garantir a espaço-temporalidade, e que desempenham uma elevada influência na forma como os jogadores

²²Idem, pag 45

agem e pensam. Mas conforme os jogos estes limites vão-se esbatendo, no jogo do apanha²³ é raro haver limites claros de até onde se pode fugir, sendo mais ao menos uma questão de bom senso coletivo das crianças (não ir até longe demais, até sítios perigosos, ficar demasiado longe dos adultos etc...). Um exemplo diferente, e que já existia no tempo do Huizinga, seria também os jogos de xadrez por correspondência, em que dois jogadores, por vezes em continentes diferentes, comunicavam as suas jogadas ao adversário por carta. Estes jogos levavam meses ou até anos e se o espaço era (relativamente) bem definido pelo tabuleiro, o tempo claramente não era. Afinal qual era o tempo do jogo, era o momento em que se liam e escreviam as cartas? Eram todos os momentos desde a primeira carta até a última, apesar de pelo meio praticarem as mais variadas actividades. Era o momento em que se pensava de forma muito concentrada na jogada, ou naqueles em que o próprio subconsciente se ocupava a analisar o jogo? Nestes dois casos, mesmo admitindo que este existe, como podemos estabelecer o círculo mágico em termos espaço-temporais?

Mas vamos para casos ainda mais recentes, o jogo de vídeo de realidade aumentada, Pokemon Go, é um fenómeno de popularidade, tendo no seu lançamento batido todos os recordes de popularidade e participação. Este é um jogo que se joga nos telemóveis, e consiste em andar pelo mundo normal com o telemóvel, o qual (utilizando tecnologia de geo-localização) vai indicar onde existem Pokemons (criaturas fantásticas) no mundo normal e que devemos capturar. Esta captura é feita recorrendo a realidade aumentada, onde se sobrepõe um Pokemon à imagem real capturada pela câmara do telemóvel, e depois é preciso lançar, no ecrã, com perícia as Poke-Balls para capturar os mesmos. Assim é perfeitamente possível estarmos numa praça e termos de nos deslocar ao parque mais próximo para capturarmos um Pokémon que “vive nas florestas” (eg. parecido a uma cobra), e depois termos de ir a beira-rio para capturarmos um Pokémon aquático (eg. parecido a peixes ou polvos), ou esperarmos até ser de noite para capturarmos um nocturno (eg. um tipo de morcego) ... E nesses lugares em específico podem aparecer em qualquer sítio, em cima de mesas, debaixo de uma árvore, a pairar sobre o rio, enfim em todos para o qual se possa apontar a câmara.

Estes aspectos de realidade aumentada (apesar de não serem os únicos) são os que destacam este jogo, mas também são cruciais para percebermos que os limites espaço-temporais dificilmente podem ser uma condição necessária a todos os jogos. Pois o espaço e o tempo do jogo são de tal forma misturados com o espaço e o tempo normais que é difícil de dizer o que pertence ao jogo ou não, afinal é uma pessoa que esteja a passear no mesmo local, e a dificultar-nos a captura, um elemento do jogo ou não? Sé o é provavelmente não sabe e mais provavelmente não se consideraria a si própria um elemento do jogo, e nem o seria voluntariamente, mas também é difícil dizer que não é, já que a sua presença e acção têm impacto no jogo.

Mas a verdade é que creio que se pode dizer que continua a haver um círculo mágico, ou melhor ainda uma esfera de jogo, mas que a sua circunferência não existe com uma forma espacial ou temporal a delimitar os dois mundos. Pelo contrario, esta esfera transforma os dois mundos, o mundo do jogo e o mundo normal, num único e no qual não existe um espaço, ou até um tempo objectivo, mas sim um mundo híbrido destes dois, que talvez seja subjectivo ou fenoménico, e talvez em parte estético, mas indubitavelmente todo ele lúdico.

Creio que com estes exemplos, devemos admitir que o espaço e o tempo são componentes essenciais a alguns, talvez até à maioria dos jogos, mas não necessário a todos os jogos. Isto não nos

²³Este é um jogo popular entre as crianças em que em num determinado grupo destas, uma criança em específico têm de apanhar qualquer uma das outras que fogem dela, para tal é necessário que quem esta a apanhar ande a correr atrás das outras e tentar-lhes tocar. Se consegui tocar noutra, a criança apanhada fica a apanhar enquanto as restantes fogem dela.

obriga a abdicar do círculo mágico, mas sim a repensá-lo, não incluindo espaço-tempo objectivos, mas sim com limites que apenas se preocupam com o que é que interage ou não com o jogo, ou seja, o círculo mágico redefine o elemento do jogo como aquilo que age nele, segundo as suas regras, independentemente da sua localização espaço-temporal.

Roger Caillois

Caillois tem uma visão do jogo bastante influenciada pela obra de Huizinga, e também ele tenta definir o jogo como um conjunto de condições individualmente necessárias e conjuntamente suficientes. Esta obra tem em grande parte a pretensão de caracterizar os jogos, demonstrando procurar a forma como estes se constroem, as faculdades que estimulam e a forma como se age sobre os mesmos. Assim, ele divide os jogos em categorias, como os jogos de competição e perícia, ou os de sorte, ou até os de representação, pois também ele pretende incluir coisas como o teatro na categoria dos jogos.

Mas observemos as suas palavras.

“Por agora, as análises precedentes permitem já definir essencialmente o jogo como uma actividade:

- 1.- livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;*
- 2.- delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;*
- 3.- incerta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;*
- 4.- improdutiva: porque não gera nem bens nem riqueza de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;*
- 5.- regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;*
- 6.- fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealdade em relação à vida normal.*

Estas são as características e vemos como bem se assemelham às de Huizinga, poderemos destacar a componente ficcional, uma ponte directa a coisas como o teatro, que as várias referências a actores ajudam a comprovar. E existe em muitos jogos componentes ficcionais (e veremos no caso específico dos jogos de vídeo o quão perto estão de serem necessárias), mas arrisco dizer que quando existem, existem em jogos regulamentados e estas são sempre secundárias, nunca a primeira essência dos jogos (entenda-se, jogos tradicionais), não existem sob a forma de disjunção exclusiva como o autor pretende “Assim, os jogos não são regulamentados e fictícios. São antes, ou regulamentados ou fictícios”.²⁵ Creio que a exclusão do fictício ou do representacional do regulamentado é infeliz, pois não só muitas vezes existem aspectos fictícios nos jogos e com valor estético, como as vestimentas ou uniformes usados, como até é usual haver pequenos “rituais” ou práticas, muitas vezes de mãos dadas com a institucionalidade ou a história do jogo, creio até que as próprias obras deste dois autores nos fornecem imensos exemplos, não valendo a pena estar a repeti-los²⁶. Sem depender de conteúdos externos, a verdade é que nada impede de ser usada a ficcionalidade nos jogos, e muitas vezes são usados conteúdos ficcionais das mais variadas origens, das religiosas às estéticas.

Podemos até imaginar jogos que são baseados em conteúdos ficcionais, como piratas (nas versões romanceadas dos mesmos) em que o campo de jogo seriam navios e o objectivo era uma equipa conseguir abordar de forma bem-sucedida o navio da equipa adversária. As regras deste jogo tentavam simular os combates que idealizamos dos piratas, e impunham também que os jogadores se comportassem como piratas, utilizando a mesma linguagem e afins, impondo pesadas consequências a quem não cumprir. Nesta experiência de pensamento podemos ver bastantes componentes ficcionais e representativas no conteúdo do jogo, mas sempre submissas às regras e à componente lúdica. Mas nem precisamos de imaginar, podemos apenas lembrar o Airsoft.

Penso que a intenção de Caillois é de incluir toda a forma de diversão como sendo um jogo, incluído todo o tipo de brincadeira, mesmo aquelas que são apenas um faz-de-conta e em que as crianças fingem ser cavaleiros, ninjas, princesas... Mas será que devemos incluir isso na categoria da representação, ou até do ritual? Afinal, existem certas regras, mesmo que não sejam explícitas, mas pelo menos implícitas em todas as brincadeiras, quando as crianças brincam aos polícias e ladrões, elas têm limites, regras e propósitos intuídos, por isso é que não se magoam (intencionalmente, claro está) ou existem uma série de coisas que “não valem” mesmo que só o descubram no momento em que as fazem. Dito isto, observamos que este comportamento apenas existe nas crianças, os adultos já raramente brincam de faz-de-conta (retirando circunstâncias específicas, e duvido muito que estas se possam considerar puramente lúdicas) apesar de continuarem a fazerem jogos e a representarem. Será a representação de adultos uma espécie de faz-de-conta, ou não estará já toda a representação adulta já embutida de aspectos estéticos ou de interesses diversos (por exemplo profissionais ou pedagógicos). Existe, creio, a diferença de que no faz-de-conta da criança, a criança tenta ser a coisa que imagina ser, ao passo que o adulto já não se ilude a tentar mudar aquilo que é, mas tenta ser como se fosse aquilo que tenta representar. Um faz-de-conta tem as regras mais básicas da brincadeira e o

²⁴Caillois, p29

²⁵Idem, p29

²⁶Mas podemos acrescentar alguns, como as danças que os jogadores neozelandeses fazem no início dos jogos de rugby. Ou as fitas que os lutadores de muay-thay usam nos combates. Nas imensas preparações que os jogos, vulgarmente, medievais requiritavam, incluído armaduras, armas e adereços altamente decorados.

círculo mágico, o outro não faz de conta (um paralelo ao selvagem de Huizinga, “Contudo, o selvagem não conhece as diferenças conceptuais entre ‘ser’ e ‘brincar a’”²⁷). Creio que podemos dizer que o elemento lúdico da criança evolui de jogos e brincadeiras simples, com as regras e possibilidades que a sua idade permite, para os jogos de adultos bem desenvolvidos como aqueles que nomeei no início desta tese.

Mas está ainda em aberto se jogar é representar e vice-versa. Apesar de os autores não nos darem uma definição do que consideram representar, acho que podemos interpretar usando os conceitos mais comuns da mesma, representar é pôr algo em vez de alguma outra coisa. Por vezes recorrendo à mimética, como aliás se iniciou a filosofia estética com Platão ou Aristóteles, mas mesmo que mesmo que não se use a imitação pode sempre haver uma representação, desde que esse algo que representa simbolize o que é representado. Por isso se alguém quiser representar um monge, então veste um robe, sem, no entanto, se tornar um monge. Ou uma peça de chumbo, um “soldadinho de chumbo” sobre um mapa representa um pelotão de infantaria num teatro de guerra. Sob esta perspectiva já existe um corte, entre a criança (ou o selvagem) que tenta ser como se fosse algo e aquele que representa, que conscientemente põe algo a simbolizar a coisa representada.

Acho que podemos dizer que todo o jogo é uma forma de representação de um outro mundo, o do círculo mágico, independentemente de usar ou não elementos representativos no sentido mais teatral do termo (incluindo coisas como chapéus, pernas de pau e espadas de pirata (a fingir) nas suas regras). Agora falta saber a relação oposta, a da representação para com o jogo.

Parece-me claro que as duas partilham diversas características, uma espécie de círculo mágico existe nas duas, tal como alguma formas de regras, só que isso não basta para fundar uma relação entre as duas, só uma correlação. Afinal observam-se diferenças, o teatro, têm como função principal representar para um público, o outro, o jogo, pode ser apresentado, mas (fora dos círculos profissionais) é principalmente para usufruto próprio. O primeiro só faz sentido se o público o conseguir perceber, ou melhor, se for possível de ser percebido por um público, o segundo mesmo que nunca nenhum espectador o venha a perceber pode continuar a ser um excelente jogo.²⁸ Não deixa no entanto de também representar um outro mundo, como o jogo, cujas regras têm um carácter bastante diverso, no jogo, as regras são o seu mundo, no teatro as regras são a forma de aceder a esse mundo, são regras de representação, quero dizer, são regras linguísticas ou simbólicas de criar o acesso a mundos (círculos mágicos) e não de criar mundos.

É representar uma forma de jogo? Parece-me, neste momento, que partilham mais características do que excluem, e mesmo a existências de diferenças podem apontar para que a representação seja apenas um subgénero do jogo. Talvez se tivermos por jogo a criação de um mundo e a vivência deste então a representação seja um jogo, e de uma forma um pouco mais longínqua, toda a arte o seja, pois toda a arte cria uma forma de mundo. Mas se um jogo for a forma de responder a um tipo de vontades primordiais existentes em todas as pessoas, então creio podemos caracterizá-los de forma diferentes da estética pois são uma manifestação diferente de uma vontade provavelmente diferente, fazendo com que a representação não seja necessariamente um jogo. Como

²⁷Huizinga, pag. 41.

²⁸Nada mais natural do que alguém a assistir um jogo, especialmente se este for mais complexo, pelas primeiras vezes pedir muitas explicações sobre aquilo que está a acontecer e porque é que está a acontecer da forma que acontece. Enfim, o jogo representa uma outra coisa, a qual precisa de ser apreendida, e o jogo mesmo que só entendido pelos jogadores continua a cumprir a sua função primordial, a de ser usufruindo pelos jogadores. Ao passo que o sucesso da obra de teatro não é feito pelo usufruto dos seus criadores, mas sim pela apreensão do seu significado pelo público.

se verá ao longo desta tese, eu proponho que um jogo é uma mistura das duas, iniciada pela segunda e como tal parece-me razoável manter alguma distinção entre o jogo, na sua forma mais pura e a representação, tal não me impede de reconhecer que a fronteira é bastante difusa, talvez demasiado para ser universalmente aceite.

Discordando de novo dos limites espaço-temporais pelas mesmas razões, prefiro tomar nota da questão da produtividade, a qual de certa forma até concordo. Mas indo um pouco mais longe daquilo que o autor admite, que os jogos até podem ter consequências benéficas “O jogo não prepara para uma profissão definida; (...) Mas é vantajoso ter músculos potentes e reflexos rápidos”²⁹ ou “O jogo convida-nos e habitua-nos a que escutemos esta lição de autodomínio e a alargar a sua prática ao conjunto das relações e vicissitudes humanas ...”³⁰, mas estas nem são o intento, como também não são produtivas. Posso, no entanto, admitir que o conceito de produtividade se têm vindo a alterar e podemos até considerar que jogar pode ter consequências produtivas, no capital e formação humana, ou no treino de redes neurais de computadores que são “ensinados” e treinados a “jogarem” com humanos (e em que os humanos realmente estão a jogar)³¹. Isto em nada altera a razão pela qual se realmente joga (isto é, não se joga para produzir), mas talvez não seja tão certo que o jogo não produz, quanto seria nos anos 50 do século XX. E mesmo nessa altura poderíamos facilmente imaginar um jogo que em parte consistiria em partir troncos de madeira, troncos esses que eventualmente podem ser usados para fazer uma lareira na qual se cozinha, ou se derreter ferro para fazer aço. Este seria um jogo com efeitos produtivos, mas acidentalmente, pois ninguém o jogaria por fazer parte do processo de preparação de refeições, isto é, para poder comer, independentemente disso, o jogo ainda poderia contribuir para a refeição. Logo até creio que um jogo pode ser produtivo, afinal só deixará de ser um jogo quando for feito como um modo de produção, ou como uma forma de “gamificação”, ou melhor, ludificação³².

Creio que fica demonstrado que do ponto de vista teórico em relação a uma definição e à essência do jogo, Caillois não avança muito mais do que Huizinga. Mas as suas indagações, classificações e exemplos de jogos em muito ajudam a contribuir para a clarificação das intuições acerca dos jogos.

²⁹Caillois, pag. 16

³⁰Idem, pag. 16

³¹O programa informático AlphaGo, é uma inteligência artificial para jogar o clássico Go, um jogo de estratégia, mas este tipo de inteligência artificial é, digamos, programado para treinar com jogadores humanos. Ou seja, quanto mais joga melhor fica, e as pessoas que estão a jogar estão realmente a divertir-se e a jogar como estariam a jogar com um qualquer adversário humano. No entanto apesar de as pessoas estarem a jogar e a divertir-se também estão a contribuir para a produção de um novo algoritmo de inteligência artificial. Assim o jogo pode ser produtivo. O programa pode ser consultado aqui <https://deepmind.com/research/alphago/>. Como nota adicional o programa é baseado no Deep Mind da Google, o programa base de inteligência artificial e deep learning do qual actualmente são derivados muitos programas de inteligência artificial.

³²A gamificação ou ludificação (gamification, no original em inglês) é um processo de estruturar actividades de forma a que tenham uma estrutura parecida à de um jogo (por exemplo, com objectivos claros e recompensas simbólicas), de forma a ser mais agradável e motivante fazer essa actividade. É comumente usado em pedagogia, marketing, empresas... de forma a conseguir melhor resultados, mas é mais uma espécie de processo de industrialização e produção, do que de diversão. Ou melhor, uma tentativa de subverter a diversão à produção.

Bernard Suits

Suits apresenta-nos uma das melhores obras e reflexões acerca do jogo, num divertido livro de diálogos entre insectos, que procuram saber o que é um jogo, e se não são os jogos que dão sentido à vida, com a diversão que criam. Na sua resposta percebemos que numa utopia apenas jogaríamos, mas que as utopias são difíceis, se não impossíveis. Este é um livro leve e divertido, mas também profundo e de grande importância filosófica, é um dialogo entre insectos mas que toca muitas vezes no elemento lúdico, no que é e na sua importância.

Mas neste momento irei destacar o contributo que o autor nos dá para obter uma definição de jogo. Este dá-nos duas definições de jogo, começarei pela mais simples.

“jogar um jogo é a tentativa voluntaria de ultrapassar obstáculos desnecessários.”³³

Esta definição recupera a voluntariedade das restantes definições e pelas mesmas razões, tal como a ideia de ser uma actividade, mas adiciona a ideia de obstáculos desnecessários, que é da maior importância. Primeiro, diz-nos que o jogo traz uma certa dificuldade, segundo que nós queremos ultrapassar essa mesma dificuldade, e terceiro que nós não precisamos de ultrapassar essa dificuldade se não for para jogar esse jogo, quarto que basta tentar ultrapassar para se jogar não sendo necessário que se consiga ultrapassar. O jogo, e a sua diversão entenda-se, tem origem em algo que é difícil, mas não imposto, ou seja na procura de superar dificuldades. Talvez esta seja uma componente real, mas esta definição abrange muito mais do que jogos. Afinal nós voluntariamo-nos para ultrapassar muitos obstáculos desnecessários, tomemos o caso de alguém se inscrever na faculdade num curso de filosofia, fá-lo voluntariamente, mas certamente a maioria acha que as aventuras burocráticas necessárias para passar pela secretaria são verdadeiros obstáculos desnecessários, mas a inscrição na faculdade certamente não é um jogo.³⁴ Ou no caso de darmos de boa vontade o ultimo lugar disponível num elevador a uma pessoa de idade e como consequência termos de utilizar as escadas, também se enquadra na definição já que as escadas são um obstáculo que seria desnecessário mas ao qual nos voluntariamos, e isto também não é um jogo. Toda a procura por eficiência em coisas que fazemos no dia a dia (por gosto pessoal) revela obstáculos que consideramos desnecessários, por isso é que procuramos e encontramos formas de não termos esses mesmo obstáculos e aumentarmos a eficiência, como quando evitarmos o transbordo de transportes quando vamos ter com amigos, mas se por ventura não conseguirmos evita-los continuarmos ultrapassa-los voluntariamente, sem isto se tornar um jogo.

E por ultimo ainda podemos perguntar, é um obstáculo desnecessário do ponto de vista de quem? Se alguém escolhe propositadamente, subir as escadas em vez de usar o elevador porque

³³“playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.” em Suits (1975) p41

³⁴Além de que não seria a primeira vez que se definiria a filosofia mais ou menos como: uma forma de criar problemas que não existem. O que faria dela uma perfeita candidata à definição de jogo, mas até é provável que Suits (e muitos outros) aceitassem sem problema algum.

aproveita para fazer exercício em vez de ir ao ginásio, o que seria mais eficiente para o propósito, a outras pessoas pode parecer um obstáculo desnecessário, mas para o próprio parece uma necessidade. Ou estar com amigos a conversar num café pode ser um obstáculo desnecessário, mas voluntário para escrever uma tese em filosofia, sem, no entanto, ser um jogo.

Mas penso que o autor queria que pelo menos algumas destas coisas fossem jogos, atentemos que a sua obra é sobre mais coisas do que o jogo, é também sobre o sentido da vida, nomeadamente da vida na utopia. Esta utopia caracteriza-se, parcialmente e necessariamente, por não ser necessário trabalhar, todo o objectivo que a pessoa tivesse seria alcançável sem trabalhar, máquinas fariam as coisas e as pessoas aprenderiam coisas assimilando a informação como um computador. Nessa sociedade porque haveria burocracia? A única razão seria a de que esta seria um jogo.

Façamos agora a experiência de pensamento em que Platão ou Aristóteles eram teletransportados da Grécia Antiga para esta sociedade utópica e viam estes estranhos procedimentos antes de alguém cursar filosofia. Vindo de uma época em que alguém que quisesse estudar filosofia não tinha de ter aventuras com um qualquer secretariado, achariam muito estranho porque é que alguém escolheria instituir tal coisa, a não ser que fosse uma espécie de ritual ou jogo. A minha questão é a de considerar muito dos procedimentos burocráticos inúteis (e penso ser uma opinião generalizada) apesar de termos de os fazer ninguém sabe muito bem porquê... Na utopia a razão seria a de estes procedimentos serem na verdade jogos, formas de combater o ócio, mas qual é a razão de nós os fazermos assim? Creio que se podia ensaiar a resposta de que a burocracia que vivemos é fruto do actual progresso tecnológico, que nos permite largar trabalhos produtivos, mas pelas mais diversas razões políticas, sociais e até ideológicas não permite ainda dispensarmos tais preceitos, isto é, é desnecessário mas continuamos a escolher como sociedade organizarmo-nos assim. Creio que Platão e Aristóteles não veriam uma grande diferença, em termos de secretariado, entre a nossa sociedade e a utopia de Suits, para terem razões para considerarem a burocracia um jogo ou ritual numa sociedade e não na outra.

No entanto nós, nesta sociedade, não consideramos que é um jogo, poderia ser certamente um jogo, mas não é, e o jogo, tantas vezes caracterizado como sendo algo de oposto ao trabalho, é também algo oposto à burocracia na nossa sociedade. É um obstáculo desnecessário que apesar de o criarmos e mantermos voluntariamente e até, de certa forma, combater o ócio, nós nem o queremos, nem ele nos diverte. Só o consideraríamos um jogo se o quiséssemos por nos divertir. Claro que isso não impede outra gente, ou outras sociedades, de criarem aquilo a que chamamos de burocracia para se divertirem. Nós queremos o desnecessário do jogo, mas só o queremos, enquanto jogo, se nos divertir. Tentativas voluntárias de ultrapassar obstáculos desnecessários feitas por outras razões que não seja o divertir-nos, não são jogos.

É uma definição que facilmente corre o risco de ser ambígua e demasiado inclusiva a coisas que penso não querermos considerar como jogos. Têm ainda o risco adicional de, mesmo numa versão mais refinada, que mesmo que consiga delimitar as coisas que são jogos, não explicar bem o suficiente o porquê de as agrupar, ou qual o conceito de jogo. No entanto esta foi apenas uma simplificação de uma definição mais complexa e já com muita bagagem explicativa, que não nos permite ter uma ideia tão clara das intenções de Suits.

Prossigamos para a definição mais completa de jogo que o autor dá:

“A minha conclusão é de que, jogar um jogo é praticar uma actividade com o objectivo de alcançar um certo estado de coisa, usando apenas os meios permitidos pelas regras e onde as regras proíbem o uso de meios mais eficientes em favorecimento dos meios menos eficientes e tais regras são aceites unicamente porque fazem com que esta actividade seja possível.”^{35 36}

Várias são as coisas que se destacam nesta definição e algumas delas até são semelhantes às dos restantes autores. Devo começar por notar numa diferença fundamental, o autor não define o que é um jogo, define o que é jogar, ou se preferirmos, do tipo de actividade que é jogar, abandonando o objecto a favor da acção. Não creio que isto implique que não existem objectos (físicos ou não) que são jogos, aliás, duvido que fosse essa a intenção dele, mas faz com que não sejam importantes para a actividade geral de jogar. Mas esta omissão pode fazer com que jogar não dependa de objectos? Talvez, o que terá consequências para uma ontologia do jogo, mas tiraremos conclusões mais tarde. Segundo, a existência de objectivos específicos àquela actividade, os quais se concretizam em estados de coisas específicos. Terceiro, e como os restantes autores, a existência de regras. Quarto, uma das características mais famosas, o uso de meios menos eficientes em detrimento dos mais eficientes, para alcançar o estado de coisas desejado. Por ultimo, também como os outros autores, a voluntariedade necessária para se poder jogar, ou seja, tentar objectivos específicos com meios menos eficientes do que os disponíveis.

Exemplificando com os exemplos do autor, temos o golfe, onde, genericamente, o objectivo é colocar pequenas bolas em buracos no chão. No entanto o jogo só permite que o façamos batendo nas bolas com tacos de golfe, o que é muito menos eficiente do que usar as mãos para as colocar nos sítios desejados e obter o estado de coisas pretendido. Ou nas corridas de atletismo, em que o objectivo é alcançar a meta o mais rápido possível, no entanto não podemos ir pelo caminho mais curto, ou fazer corta-mato e usar atalhos, mas sim temos de percorrer a pista, o que pode ser bem mais longe e cansativo do que as outras opções.

Mas vamos testar a teoria.

³⁵“My conclusion is that to play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favour of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity.” em Suits (1975), p34

³⁶O autor oferece uma versão final desta, mas que nada acrescenta de significativo para este trabalho após análise da mesma. De qualquer forma, para referencia fica aqui a definição final do autor: “Jogar um jogo é tentar alcançar um estado de coisas específico [objectivo lúdico], apenas usando os meios permitidos pelas regras [meios lúdicos], onde as regras proíbem o uso de meios mais eficientes a favor de meios menos eficientes [regras constitutivas], e onde as regras são aceites apenas pois fazem com que essa actividade seja possível [atitude lúdica].” no original “To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusive goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude].” em Suits (1975), p41

Temos duas amigas de infância, que cresceram juntas a brincar e a jogar todo o tipo de jogos. Corridas, jogos de berlindes, basebol, cartas ou até jogos inventados por elas mesmas, ora viam quem conseguia andar mais tempo só com um pé e uma mão no chão, ora a cada dez passos tinham de assustar alguém, ou só se podiam mover quando ninguém estivesse a olhar. O tempo passou e naturalmente as duas seguiram caminhos diferentes. Um dia mais tarde, por coincidência, encontram-se a trabalhar no mesmo local, no mesmo horário e utilizando os mesmos transportes. E claro os velhos hábitos retornaram, de forma a que decidiram encontrarem-se sempre um bocado antes de começarem a trabalhar e fazerem do percurso para o trabalho um jogo, todos os dias um novo.

Os dias passaram e os jogos também, num dia o jogo dizia que ganhava quem era mais rápida, noutra o que conseguisse menos amarrotar a roupa, num dia tinham de fazer o percurso de costas, ou de olhos vendados, ou quem desse menos passos, ou quem desse os cumprimentos a maior numero de pessoas. Muitos dias e jogos diferentes depois as nossas amigas viram-se sem imaginação para jogos diferentes. Até que um dia uma delas diz:

- Já sei! Ganha quem chegar lá da forma mais eficiente! -

- Boa ideia! - Responde a amiga.

Nesta pequena historia temos um jogo ou não? Intuitivamente parece que sim, mas além disso parece poder satisfazer as condições dos outros autores e até muitas das condições deste autor. Têm objectivos, têm regras, as quais são aceites por todos os jogadores, não têm uma finalidade ulterior ao próprio jogo, é voluntario, tem o elemento lúdico. Tanto formalmente como intuitivamente parece um jogo, deixando a definição de Suits em risco de ser uma petição de principio, já que a própria definição é a única coisa a impedir que o supramencionado exemplo seja um jogo.

De regresso às nossas amigas, contentes por terem um jogo novo, o entusiasmo verificou-se não durar muito. Passado alguns segundos olharam uma para a outra com um olhar interrogativo até que uma perguntou – Olha lá, mas como é que é isso, a forma mais eficiente? - Não sei...- respondeu a outra.

Afinal as nossas amigas ainda não tinham um jogo para jogar, pois não sabiam o que era agir da forma mais eficiente. O que é isso? Elas avançaram muitas possibilidades. Será a forma mais rápida? Ou, num piscar de olho às engenharias, a melhor relação esforço-tempo, ou aquela em que gastavam menos energia? A forma em que ficassem menos amarrotadas? Ou seria a maneira mais eficiente aquela em que convenciam alguém a leva-las às cavalitas, ou até aquela em que constroem um robô para os levar? As hipóteses são muitas e é difícil escolher entre elas.

Depois de muito explorarmos, percebemos que o próprio conceito de eficiência é muito pouco claro, logo, mesmo admitindo que existem casos claros de ineficiência, não tendo um conceito universal de eficiência podemos pôr em causa se estamos, ou não, a usar os meios mais eficientes e um exemplo disto é que se a eficiência for compreendida como nas engenharias, em que é mais eficiente é o que utilizar menos energia e tiver maior resultando, então quase todos os jogos em que o esforço físico é determinante podem, ou devem mesmo, ser jogados da forma mais eficiente. Talvez tenhamos conceitos particulares de eficiência em alguns casos, em vez de um universal, mas vimos que não o temos em todos.

Mas mesmo que o conceito de eficiência seja bem compreendido, pode este ser utilizado como uma métrica para sabermos se estamos perante um jogo ou não? Se no futebol podermos jogar a bola com as mãos durante metade do tempo (admitamos que é mais eficiente marcar golos assim) torna-

se menos jogo? Ou se a bola tiver metade do tamanho e o dobro do peso (admitamos que é menos eficiente marcar golos assim) torna-se mais jogo? Ou atirar setas de um avião em movimentos, parece ser um meio mais ineficiente de acertar num alvo do que atirar setas de uma posição parada, mas será uma actividade mais jogo do que a outra?³⁷ Existirá uma percentagem de eficiência necessária para se caracterizar um jogo? Se houver esta percentagem não seria uma melhor forma de definir (ou, no mínimo, não deveria estar incluída na definição)? Poderíamos dizer que quanto mais ineficiente é, maior o aspecto lúdico do jogo? Creio que a resposta é quase sempre não, lá por certas coisas serem menos eficientes do que outras, não são nem mais menos jogos, nem o aspecto lúdico está relacionado com taxa de eficiência de uma actividade. São todos igualmente jogos.

Além de que não será o conceito de eficiência relativo, em vez de absoluto? No contexto em que a luz é demasiado pouca para os seres humanos verem, é mais pratico e eficiente deslocarem-se recorrendo ao tacto para descobrirem o caminho, ao contrario do caso em que a luminosidade é a indicada para a visão humana é mais eficiente usar os olhos para ver o caminho. No entanto no caso do gato, que consegue ver com muito pouca luz, não será sempre mais eficiente usar a vista?

Ou imaginemos o caso em que estamos num campo de golfe, mas um génio maligno substituí as bolas por replicas mágicas, em tudo idênticas, com uma única diferença, só podem ser manejadas de formas permitidas pelas regras do golfe. Sob pena de duplicarem a distancia a que se encontravam do buraco seguinte de cada vez que são manipuladas de uma forma não permitida pelas regras do golfe. Aqui a maneira mais eficiente (aliás, a única possível) de meter as bolas nos respectivos buracos, é a das regras do golfe, mas tendo em conta que as pessoas foram ao campo de golfe para jogar golfe, então além de ser a maneira mais eficiente é também a mais lúdica, contrariando Suits, de novo. Além de ser um perfeito sistema anti-batota.

Aparentemente a ideia de eficiência abre uma serie de problemas sem resolução, que mais dificulta uma definição do que nos ajuda a obter uma.

Mas pretendo ainda perscrutar outras duas noções da definição, a de regras e a de objectivos. É claro que para Suits, nesta obra, regras e objectivos são duas coisas diferentes e certamente são-no na maioria dos casos, mas será que o são nos jogos? Talvez não seja uma distinção tão acentuada, mas sim muito mais liquida.

Como referido anteriormente no golfe o objectivo é colocar bolas em buracos, e na corrida é o cortar a meta no menor tempo possível, ao passo que as regras são colocar as bolas em buracos usando tacos de golfe e alcançar a meta percorrendo a pista designada, respectivamente. Mas fará sentido considerar que são duas coisas distintas? Não creio, pois aparentemente no golfe o objectivo não é colocar bolas em buracos, mas sim colocar bolas em buracos usando tacos. Tal como na corrida o objectivo não é alcançar a meta, mas sim percorrer aquela pista (que acaba na meta) no menor espaço de tempo possível. Poderíamos até dizer que o objectivo geral é seguir regras, porque, como o autor diz, seguimo-las porque permitem essa actividade, mas aquilo que parece ser o objectivo, alcançar a meta, não é um objectivo real, é uma das regras que tem de ser cumprida para se concluir o jogo, tal como correr apenas pela pista. Isto é, todos os objectivos são eles próprios regras, ou se preferirmos todas as regras são objectivos em si.

³⁷Este tipo de argumento já é avançado por L. Rhodes em <http://cultureramp.com/the-politics-of-the-grasshopper/> acedido em 03/06/2017

Entretendo ainda a ideia de eficiência, que para Suits nunca deve entrar de forma positiva num jogo (apesar de aparentar ser plenamente possível, como no caso das duas amigas), creio que a motivação do filósofo para a sua inclusão na definição é a de tentar separar o jogo do mundo normal (leia-se, não lúdico). Assim ele separa as coisas comuns da vida normal do jogo, e se há coisa que procuramos bastante na vida normal é eficiência, e existe uma enormidade de coisas que tentamos fazer da forma mais eficiente possível. Procurar melhores resultados com menos esforço, é constante, mais produção com menos trabalho, maior distancia em menos tempo, mais compras com menos dinheiro... a procura por eficiência é constante na nossa vida normal. Mas seria errado ficar com a ideia, que se começa a afigurar, de que tudo o que fazemos na vida normal fazemo-lo (ou tentamos) fazer da forma mais eficiente possível. Nós não somos exactamente assim, nem tentamos viver as nossas vidas normais com os mesmos padrões que aplicamos às máquinas que construímos.³⁸ Pois se é verdade que existe uma imensidão de coisas que tentamos fazer da forma mais eficiente possível, que são normalmente as que menos gostamos, mas temos de fazer de qualquer forma, aquelas que são “obrigatórias”, como trabalhos, burocracias, formalidades, tratamentos... a lista é longa. Mas existe também uma miríade de coisas que nós não procuramos fazer da forma mais eficientes, ninguém passa o tempo que está a comer a tentar comer da forma mais eficiente, nem tenta ver filmes ou ouvir música de forma eficiente, ou conversa descontraidamente com os amigos eficientemente, ou passeia eficientemente... A lista é também interminavelmente longa. Talvez até pareça que a eficiência é uma preocupação comum, quando as coisas são de carácter obrigatório, ou quando potencia certos prazeres, como escolher o caminho mais eficiente para ir ter com amigos, tempo esse o qual que já não é passado de forma eficiente.

Mas voltando ao golfe, quem o joga têm o objectivo (ditado pelas regras) de pôr as bolas nos buracos usando tacos, mas não tenta alcançar esse objectivo da forma mais eficiente (particularmente ao que o jogador considerar mais eficiente para ele poder ganhar)? Ou seja, não procura usar os tacos da forma mais eficiente, pois isso é que lhe permite ganhar o jogo? O golfista vai escolher cuidadosamente o taco de forma a poder bater na bola com a quantidade certa de força de forma a aumentar ao máximo as probabilidades de atingir o buraco em menos jogadas, vai avaliar o vento e desempenhar os movimentos que melhor potenciem as probabilidades de ganhar. Parece que, dada as restrições, até existe uma grande procura por uma certa noção de eficiência. São muitas as vezes que ganhar um jogo é sinonimo de ser o mais eficiente a joga-lo. Mesmo que o conceito de eficiência divirja, no mesmo jogo, de jogador para jogador.^{39 40}

Faço, no entanto, uma ressalva em relação à distinção entre regras e objectivos, pois se me parece que no fundo são a mesma coisa, também admito que podem ter uma função diferente no jogo,

³⁸Apesar de, infelizmente, a tendência das sociedades capitalistas onde nos inserimos ser a de cada vez mais nos dedicarmos a procura da eficiência para sustentar uma tentativa de produção e crescimento infinito. Creio que o autor, apesar de não ser explicito, nota isto, e a obra é bem vincada por este tipo de percepções, afinal, mais ainda do que pretender falar sobre jogos, a obra é sobre o sentido da vida e a sua utopia seria aquela em que não se procura ser mais eficiente, e os meios mais eficientes (uma casa construída por máquinas) não é nem mais nem menos valiosa do que uma construída por pessoas e por isso cada um se pode dedicar a ser tão ineficiente quanto quiser.

³⁹Por exemplo algumas táticas, tanto quanto sei, comuns nas corridas de carros fazem com que melhor forma de ganhar não seja necessariamente ser o mais rápido, mas ser capaz de aproveitar oportunidades ou ser capaz de impedir outros pilotos de ultrapassarem. Temos vários conceitos de eficiência em jogo que variam conforme os pilotos, e talvez até conforme o estado de espírito ou condições particulares em que o piloto se encontra, todos eles admissíveis. Em bastantes jogos, se não em todos, a escolha de uma estratégia é feita de forma a que essa estratégia leve a vitoria da forma mais eficiente possível, mesmo que isso implique coisas que aparentemente não são as mais eficientes.

⁴⁰Recentemente descobri que num outro trabalho, Suits também concorda que dentro do jogo, o jogador tenta ser o mais eficiente possível de forma a concretizar os objectivos dos jogos (os pré-lusórios). No entanto continua a não investigar o que é a “eficiência” ou até em como esta pode variar imensamente de pessoa para pessoa. Ele fá-lo no artigo (Suits, 1967). Na sua obra posterior o autor não retoma a questão da eficiência dentro do jogo, surgindo a duvida de porque é que não o fez.

aquilo a que chamamos de objectivos são uma espécie de regras finais, ou melhor, regras que possibilitam o calculo de resultados. Ao passo que aquilo a que chamamos de regras são uma espécie de regras intermédias e são aquelas que determinam o tipo de jogo, o caracter da sua jogabilidade.⁴¹ Continuam a ser objectivos a cumprir, mas têm uma função diferente, maioritariamente o de especificar como é o jogo, enquanto que as regras de calculo tem a função de delinear um estado de coisas final, ou uma avaliação deste, se preferirmos.⁴²

Num apontamento final acerca da eficiência é a de que esta pode muito bem ser dependente do observador. Para um ateu a vida religiosa parece algo extremamente ineficiente, pois se às preocupações normais da vida o religioso adiciona a preocupação com um ser imaginário, logo têm muito menos possibilidades de realizar aquilo que é realmente importante (do ponto de vista do ateu). Tal como para alguém sem escrúpulos, seguir um qualquer código ético ou moral, também parece ser um empecilho a que se faça coisas de uma forma mais eficiente. No entanto, para o religioso é a forma mais eficiente de garantir um lugar no paraíso, ou para o agente ético, a forma mais eficiente de tornar o mundo mais justo. O que nos garante que a actividade aparentemente ineficiente do jogo não é, na verdade, a mais eficiente para um qualquer objectivo pessoal do jogador, nomeadamente, divertir-se? Nada.

Mas as nossas amigas ainda não desistiram de encontrar a forma mais eficiente até que um dia uma delas lembra-se e diz:

-Já sei, a forma mais eficiente é aquela que nos for mais desejável!

-Sim. É isso. - responde a amiga. -Mas qual é a forma mais desejável? - pergunta logo a seguir.

- Ora é jogando um jogo, pois é a forma mais eficiente de nos divertirmos [isto é, de termos uma experiência lúdica] é termos uma atitude lúdica- responde ela.

Das duas amigas, esta tem algum conhecimento de filosofia e advoga que se pode obter um jogo através da atitude, ou melhor da atitude lúdica a qual é bem caracterizada por Suits:

“Atitude Lúdica, a atitude do jogador deve ser um elemento do jogar, pois têm de haver uma explicação para esse curioso estado de coisas onde alguém

⁴¹Por exemplo, o futebol e o andebol tem objectivos (se preferirmos, regras de calculo de resultados) iguais, ou seja, marcar golos fazendo com que entre uma bola na baliza adversária. E neste caso quase todas as regras intermédias são bastante semelhantes, com apenas quase uma única diferença crucial, a de que num jogo só se pode tocar na bola com as mãos e no outro só se pode tocar com os pés. E basta esta pequena diferença para que os jogos tenham personalidades completamente diferentes.

⁴²No supra mencionado artigo de Suits, O Que É Um Jogo?, o autor também se refere à inseparabilidade das regras e dos objectivos, caracterizando-os exactamente assim "A Inseparabilidade de regras e fins nos jogos", mas apesar de estes não poderem ser separados continuam a ser duas coisas diferentes, ao passo que eu sugiro que na verdade são a mesma coisa, apenas algumas regras têm um efeito mais prenunciado no calculo de resultados, dando por isso a ideia de que são fins e não regras, mas na minha opinião são apenas um tipo diferente de regras. Esta exposição do autor também não se encontra na sua obra posterior, ficando mais uma vez a duvida de porque é que ele não a incluiu.

adopta regras que forcem as pessoas a utilizar meios piores em vez de melhores para alcançar um fim.”⁴³

Descontando quando existem razões, por exemplo, com base em consequências futuras, para proibir meios que apesar de mais eficientes são uma pior opção. Também visível em:

“Normalmente a aceitação de regras proibitórias é justificada na base em que os meios que são deixados de fora, apesar de serem mais eficientes do que os permitidos, têm consequências indesejáveis do ponto de vista do agente envolvido. Assim, apesar de as armas nucleares serem mais eficientes a vencer batalhas do que as armas convencionais, felizmente ainda persiste a visão, entre as nações, de que as consequências adicionais são suficientes para as deixar de fora”⁴⁴

Um primeiro reparo é que reaparece o termo de “meios” o qual já considerei ser desnecessário e até incorrecto, pois nada é realmente um meio, mas todas as regras (independentemente de calcularem resultados ou não) são objectivos e fins em si próprios. Pelo que poderíamos substituir a noção de meios por objectivos. A atitude lúdica seria não a que nos faz adoptar meios tão estranhos quanto as regras do jogo, mas sim adoptar objectivos tão estranhos como os do jogo, como querer colocar bolas em buracos usando tacos de golfe.

Creio que mais importante é vermos que esta atitude é uma condição necessária ao jogo, talvez até à própria origem do jogo, mas sem conseguir caracterizar o que é o jogo. Neste momento parece-me que poderíamos estar tentados a pensar que o jogo é uma actividade voluntária com objectivos estranhos e praticada com uma atitude lúdica. Começa a surgir uma grande insegurança pois estes conceitos são extremamente subjectivos, afinal o que é estranho? Ou o que é lúdico? Não variará enormemente de pessoa para pessoa? Por vezes as coisas são estranhas ou lúdicas para uma pessoa, mas perfeitamente normais e aborrecidas para outra, até mesmo dentro da mesma comunidade. O lúdico ainda remete para um aspecto muito mais subjectivo, visto que depende grandemente do gosto individual de cada pessoa (tal como a apreciação estética).

Se o lúdico é a capacidade de nós fazermos coisas para nos divertirmos (agir) e a atitude lúdica a razão de agirmos dessa forma, então pode muito bem ser que baste a atitude lúdica para criar a diversão, sem estar necessariamente dependente daquilo que fazemos. Se basta fazermos qualquer coisa com a devida atitude para ela se tornar lúdica, logo qualquer coisa pode ser um jogo. Mas poderá qualquer actividade ser um jogo consoante a atitude com que se pratica? Poderá um operário, uma advogada, uma cirurgiã ou um cientista praticarem a sua actividade profissional com atitude lúdica?

⁴³“Lusory attitude The attitude of the game player must be an element in game playing because there has to be an explanation of that curious state of affairs wherein one adopts rules which require one to employ worse rather than better means for reaching an end.” em Suits, p38

⁴⁴“Normally the acceptance of prohibitory rules is justified on the grounds that the means ruled out, although they are more efficient than the permitted means, have further undesirable consequences from the viewpoint of the agent involved. Thus, although nuclear weapons are more efficient than conventional weapons in winning battles, the view still happily persists among nations that the additional consequences of nuclear assault are sufficient to rule it out.” em Suits, p39

Neste ponto, e assumindo que os problemas anteriormente mencionados, mas entretendo ainda a ideia de que basta a atitude lúdica para transformar uma actividade num jogo, supostamente qualquer uma delas poderia ser um jogo. Existe inclusive, na cultura popular uma certa crença de que se fizermos as coisas (seja ela qual for) como se fossem um jogo, então gostaríamos mais de a fazer e até a poderíamos fazer melhor. Mas poderá a cirurgia trabalhar com uma atitude lúdica, ou seja, como se fosse um jogo? Não, aliás a mesma cultura popular gosta de acusar quem não realizou os mesmos trabalhos de forma séria de os fazer como se fossem um jogo. Neste caso a seriedade do trabalho da cirurgia, as consequências que podem advir deste ser mal feito e o risco vital para a pessoa operada, proíbem que em situação alguma uma cirurgia possa ser feita com a atitude lúdica. A ética é um limite à atitude lúdica.

E o operário de uma grande fábrica? Poderá trabalhar na produção de bens comuns como se fosse um jogo? Certamente, podemos pensar que se o jogo traz riscos, traz riscos também na produção dos bens da fabrica, logo haveria riscos, tal como na cirurgia, de produzir menos ou com menor qualidade, pondo em causa ora o trabalho dos seus colegas ora a disponibilidade dos bens produzidos. Certamente, mesmo que a um nível inferior, também parece existir alguma oposição de carácter ético. No entanto já são muitos os empresários que aconselham a ver o trabalho como se fosse um jogo, ou eles próprios que fazem do trabalho um jogo, recorrendo às já mencionadas técnicas de ludificação/gamificação. Neste caso as águas já são bastante turvas para se dizer se a atitude lúdica pode ou não ser usada, mas pelo menos é claro que existem coisas que não devem ser feitas com esta, mesmo sendo difícil de delinear a linha.

A questão que falta responder é se mesmo realizando a cirurgia como se fosse um jogo, esta poderia alguma vez ser um jogo? Creio que a resposta é que não, pois parece-me que a intuição de haver uma espécie de circulo mágico, apresentada pelos outros autores, que separa o mundo normal do mundo do jogo prevalece sobre a atitude. Ou se preferirmos, a atitude lúdica é uma condição necessária, mas não suficiente.

Uma tentativa de definição

Ainda estamos longe de trazer à luz do nosso entendimento conhecimento suficiente acerca do tema do jogo, ou do lúdico, mas creio que já exploramos bastante várias das noções e intuições mais importantes acerca do mesmo. Estarei assim em condições de tentar e propor novas coisas para clarificar o conceito de jogo.

A minha primeira observação é que talvez estejamos a fazer o erro de achar que quando falamos de jogo estamos a falar de uma só coisa, seja uma definição, uma classe, um conceito ou de coisas individuais que são jogos em função das suas qualidades intrínsecas. Talvez parte da solução seja perceber a abrangência daquilo de que estamos a falar.

Existirá, no final um conceito de jogo, que não é necessariamente apenas a função agregadora de múltiplas coisas numa classe, mas isso não quer dizer que não haja coisas que podem pertencer a uma classe de jogos. Isto não é uma ideia inédita, também na Arte sentimos dificuldade em pensar que a Arte é apenas o conjunto das obras artísticas existentes ou que venham a existir, porque é que no jogo devíamos considerar que o conceito jogo é apenas o conjunto dos jogos? Nenhuma creio eu.

Mas vou começar por algumas das características que me parecem ser intrínsecas a toda a coisa que entrar no conjunto dos jogos.

Primeiro, é difícil contemplar jogos sem regras e/ou objectivos, no mesmo sentido próximo que utilizei acima, em que toda a regra é um objectivo, pois o que realmente queremos é seguir as regras, ou que todo o objectivo é uma regra de calculo de resultados finais. É a existência de regras que permitem a esta actividade constituir-se como um circulo mágico, que liga todos os elementos do jogo, incluído as pessoas. São também estas que fazem com que a actividade seja partilhada, ou melhor partilhável, a regra é o meio de comunicação do mundo do jogo com as pessoas. Mesmo o jogo mais simples, a brincadeira simples entre crianças ou até entre animais, tem regras implícitas, como a de não magoar, ou a de não ser sério. As regras podem não ser muito definidas, admito até que a maioria delas não sejam, afinal a regra de não magoar é difícil definir, poderíamos dar uma qualquer semi-arbitrária quantidade de energia com que se pode tocar no adversário, mas esta não seria melhor por estar mais explicita.

A segunda é que, em função da primeira, o jogo é repetível, é sempre possível repetir um jogo ou uma brincadeira, bastando para tal reutilizar as mesmas regras. Repetido os elementos formais de um jogo, numa nova instanciação, estamos a repetir o jogo sem estarmos a repetir a acção. Repetimos sim as condições da acção. Enquanto cada elemento material do jogo, que pode ser o mesmo ou não da instanciação anterior, ou seja, podendo ser com pessoas e objectos diferentes ou não (como bolas, ou tacos diferentes), desde que cumpram o mesmo papel (segundo as regras), fazem parte do mesmo jogo, mas não da mesma instância do dito. Creio que aqui já podemos ver uma das primeiras pistas, cada jogo tem uma componente geral e outras (muitas, potencialmente infinitas) componentes particulares. Mas estamos próximos de saber o que o jogo?

O que quero dizer com isto é que cada jogo tem a sua componente de universal, isto é o conjunto de regras que faz com que aquele jogo seja o jogo que é. A identidade de um jogo define-se pelas suas regras e cria (ou tem o potencial para isso) uma pluralidade de particulares. Existe uma diferença entre o futebol e o primeiro Benfica-Sporting de 2017, o segundo é um particular do primeiro e o primeiro não é mais do que as regras estipuladas pela FIFA, ou se preferirmos, o universal de Futebol⁴⁵.

A titulo de analise, pensemos no sistema penal português, este não é um jogo, mas porque é que não é um jogo? As investigações de Huizinga poder-nos-iam levar a acreditar que é das

⁴⁵ Disponíveis para consultar em todo o rigor aqui <https://www.fifa.com/development/education-and-technical/referees/laws-of-the-game.html> acedido a 07/3/2017

componentes sérias da nossa vida, das que mais se assemelha a um jogo, mas por não ser divertido e ser sério então não poderia ser um jogo. No entanto o que é a diversão ou a seriedade?

Experimentemos imaginar que espontaneamente e de um dia para o outro, toda a população de Portugal ficava imune à morte natural e à doença, tornando-se praticamente imortais. Mas, supondo não levava alterações, não poderíamos considerar este sistema penal um novo jogo dado o novo contexto, afinal ser preso por 25 anos, dada a nova longevidade, talvez eterna, seria uma pena bastante curta em relação às dadas nos actuais jogos. Poderíamos também imaginar uma espécie alienígena que, por não ser sério para eles, utilizam as regras do nosso sistema penal como jogo. Sim, seria um jogo para tais imortais e tais criaturas, um no qual possivelmente se empenhariam tanto como qualquer um de nós no nosso jogo preferido, ou no nosso círculo mágico de eleição.

Regressemos aos nossos alienígenas, eles como forma de subsistência eram agricultores manuais, no planeta deles era a única forma possível de criar comida, apesar de terem tecnologias muito avançadas nas restantes áreas. Um dia um génio maligno transforma o planeta deles e faz com que a única forma com que cresça comida seja jogando futebol tal como estipulado pela FIFA, coisa que já detestavam antes, e de agora em diante passa a ser a coisa que mais detestam, mas ao contrário do sistema penal, isto não é um jogo, mas sim algo muito sério.

Tomo também a diversão e a não seriedade como elemento crucial a qualquer jogo, e não me parece que faça muito sentido defini-la com demasiada especificidade. A atitude, esta talvez seja errado incluir nos elementos cruciais, afinal quantas vezes não começamos um jogo com uma boa atitude lúdica, mas rapidamente nos fartamos dele, sem razão nenhuma em especial. Igualmente acontece o contrário, começamos um jogo sem grande vontade, certamente sem atitude lúdica alguma, e acabamo-lo tão embrenhados nele quanto estaríamos perdidos numa densa e desconhecida floresta longínqua. Basta, na minha opinião, que durante o jogo, quem o jogue se divirta mais do que não se divirta, para que providencie a componente de diversão necessária.

Mas onde reside essa diversão? Não é nas regras, nenhum jogo alguma vez teve como regra, que as pessoas devem-se divertir. E viu-se nos exemplos anteriores que não se segue que por se instanciar um universal de regras normalmente considerado como dando origem a um jogo, se obtenha um jogo, nem que ao instanciar um universal que nós não consideramos um jogo não se obtenha também um jogo. Logo também não se segue que se obtenha ou não diversão a partir das regras.

Um dos problemas que me surge nesta tentativa de definir o que é o jogo, é que nem todos os elementos que me parecem pertinentes para o conceito de jogo são fáceis de definir ou de utilizar. Já vimos o problema em Suits, na sua definição, ele também utilizava ideias pouco definidas, nomeadamente a ideia de eficiência. Nesse caso a investigação levou-me a concluir que seja qual for a definição exacta de eficiência universal (se tal definição for possível) não deve ser um bom ponto de partida, mas isso não exclui que para chegarmos à ideia de jogo não necessitemos de outros conceitos que também não são bem definidos, mas mesmo assim úteis para perceber o que é o jogo, e não é só a ideia de diversão ou seriedade, mas os seguintes também.

A primeira destas ideias é a da justiça no jogo, afinal conhecemos jogos que sejam injustos no seu tratamento dos jogadores, poderia sequer um jogo tratar algum jogador de forma injusta? Um

tema deveras interessante, pois, ao contrario do tema da justiça geral (isto é, sem ser especifica à aplicação no jogo) eu diria que a justiça no jogo aparenta ser bastante menos relativista ou problemática, afinal parece-me bastante mais auto evidente quando uma regra de um jogo é injusta, pelo menos nos casos mais simples, como nos jogos das crianças ou outros mais informais em que normalmente soluções convincentes são encontradas de forma bastante rápida.⁴⁶ E, curiosamente, a justiça no jogo ou não é exclusivamente baseado na igualdade, ou a igualdade têm um papel ligeiramente diferente, até porque é comum, e não é considerado injusto, um jogador bastante mais apto dar algumas vantagens a um principiante ou a um jogador menos apto. A uma equipa inexperiente, é possível e comum deixar jogar com mais jogadores, ou ter balizas menores, ou o jogador menos capaz ter mais jogadas num jogo de xadrez, a não simetria das regras entre os jogadores não é uma injustiça se der uma certa igualdade de participação e oportunidades de jogar. Ou de potencial de diversão? Afinal a assimetria é boa para ambos, um porque não têm um desafio demasiado frustrante, outro porque têm um desafio mais propicio as suas capacidades, e ambos se podem divertir mais.

Mas não é o único caso em que tais coisas acontecem, já que existem, e muitos, jogos que são assimétricos. Isto é, onde nem todos os jogadores tem um papel igual e simétrico, em que no máximo, depende do lado do campo em que estão, como acontece por exemplo no futebol, onde (normalmente) tudo é igual entre as duas equipas, excepto a direção em que se marca golo. Um jogo como o da “apanhada”, é um jogo que é jogado com várias crianças, e uma delas ficar a apanhar (normalmente basta um toque) as restantes crianças que fogem dela, se quem ficar a apanhar conseguir apanhar outra criança, elas trocam de papeis entre si e quem foi apanhado ficar a apanhar e quem estava a apanhar fica a fugir. O jogo é claramente assimétrico, no entanto isto não impede de parecer ser, ou eu diria mesmo, ser justo. Curiosamente mesmo que nem todas as regras estejam completamente definidas para avaliar a justiça delas uma a uma, existem claramente limites espaciais já que à partida quem foge tem de ser potencialmente apanhável, ora a distância raramente é definida, mas é uma que pareça ser justa, intuitivamente. Ou, por exemplo, se alguém for deveras ágil a subir árvores enquanto que os restantes não têm essa capacidade, subir árvores torna-se implicitamente uma acção (ou um espaço?) para além de onde o jogo se pratica. Segundo a minha experiência, muitas vezes as crianças dizem que “Não vale!” acerca de certa acção, no sentido em que não é valida mesmo se não houver regras explicitas que o proibam, mas sim consoante a justiça que existem em todas as crianças poderem participar no jogo. Não é uma igualdade de papeis lúdicos, mas uma igualdade de participação em que os objectivos e regras são possíveis a todas.

Um outro caso, que eu também costumava jogar, é o jogo das “escondidas”⁴⁷, numa das versões mais comuns é um jogo onde algumas crianças se escondem enquanto outra conta até um certo numero, de olhos fechados para dar tempo a que as restantes se escondam. Após a contagem esta vai à procura das restantes, com o objectivo de as encontrar e depois de o fazer, chegar antes delas ao local onde contou para “bater” a criança encontrada (ou seja, uma espécie de registo etéreo de quem é encontrado). O objectivo de quem procura é bater todos (encontrar e registar todos) no local onde contou antes de as restantes crianças terem a hipótese de se salvarem. O objectivo de quem se esconde é chegar ao sitio onde quem procura contou e bate (registar) quem encontrou, de forma a que não seja encontrado e batido (registrado) por quem procura, para se salvar. Tanto pode conseguir de uma de duas formas, tanto pode ser por passar despercebido do jogador que procura, ou por ser mais rápido que este, e conseguir chegar ao local de contagem antes deste, mesmo que seja descoberto.

⁴⁶Contrariamente os problemas de ética, mesmo quando se simplificam de tudo o que poderia distrair do problema em questão, costumam continuar a ser bastante difíceis.

⁴⁷ Do qual existe um campeonato internacional, como se pode ver aqui <http://www.nascondinoworldchampionship.com/>, acedido em 18/08/2017

Aqui o esconderijo é útil para conseguir encurtar distancia o suficiente para permitir ultrapassar o seu perseguidor, ou para conseguir chegar ao local da contagem sem sequer ser visto, ou ainda qualquer combinação das duas. A assimetria é a fundação destes jogos, mas nestes casos a desigualdade não cria injustiça.

Nos jogos de vídeo também é extremamente comum a jogabilidade assimétrica e um jogo como o *Evolve*⁴⁸, ou certos modos de jogo do *Left 4 Dead 2*⁴⁹, permitem uma equipa de quatro jogadores com personagens normais, contra um único jogador com uma personagem de características muito superiores. No entanto o desenho do jogo está balanceado para que exista equilíbrio entre a equipa e o jogador solitário, e uma sensação de justiça entre todos os jogadores. Possivelmente muitos dos jogos são até um certo ponto assimétricos, no *Dota 2*⁵⁰ existem duas equipas, em que cada jogador escolhe uma personagem diferentes e com características diferentes, e em grande parte o esforço dos criadores do jogo é garantir que da diferença não nascem injustiças entre os jogadores, independente da personagem que escolham.⁵¹ Se formos para os jogos de vídeo de um único jogador, então talvez a maioria se baseie numa assimetria imensa entre a personagem e as suas características, de herói ou heroína do jogo, e as restantes personagens bastante mais fracas que a personagem do jogador, mas já estamos fora do tema da percepção consensual de justiça entre os jogadores, pois só existe um elemento consciente no jogo, o jogador.⁵²

Em muitos casos, existe uma ideia inerente de ser necessário preservar um ecossistema consensual em que todos sintam que não estão injustamente desfavorecidos em relação aos restantes sob pena de o próprio jogo acabar se estes não participarem. Pelos vistos no jogo ninguém se voluntaria para ser injustiçado e mesmo não inspirando grandes debates sobre o que é a justiça esta parece exercer um papel muito intuitivo, ou até instintivo⁵³, sobre o que é admissível ou não num jogo. Não quer dizer que não exista diferenças insanáveis entre os jogadores, e que certos jogos (particulares) não acabem por isso. E que isso talvez até seja mais difícil no ambiente menos democrático e muito mais rígido dos jogos de vídeo já que de vez em quando as comunidades de jogadores também debatem⁵⁴, mas o problema aí aumenta em parte, na minha opinião, pois a eventual solução para o problema não está directamente dependente da comunidade (mas sim dos criadores do jogo) e também pela escala da comunidade que sendo online pode atingir números imensos.

Formalizando e concluindo, todo o jogo garante aos jogadores um papel que estes consideram justo dentro do jogo.

Avançando para um tópico central ao tema, o do jogador profissional. Sobre este tema todos os autores consideraram ser uma espécie de paradoxo, afinal o jogo joga-se por gosto e sem seriedade,

⁴⁸Turtle Rock Studios (PC) 2015

⁴⁹Valve (PC) 2009

⁵⁰Valve (PC) 2013

⁵¹O que não é tão fácil como pode fazer parecer esta explicação, pois uma estratégia vencedora dificilmente pode utilizar quaisquer cinco personagens na mesma equipa (não digo que seja impossível, mas pode requerer muito mais perícia e adaptação táctica por parte dos jogadores). No entanto o jogo é desenhado para que todas estas personagens diferentes possam ter um papel de igual importância no jogo.

⁵²E excluindo, para já, a possibilidade de haver inteligências artificiais conscientes como os restantes seres vivos, que jogam.

⁵³Contrariamente ao que é habitual, creio eu, já que a busca por regras justas parece, na maioria dos casos, muitas vezes necessitar e alimentar grandes debates sobre o que é a justiça.

⁵⁴ Um caso recente, acerca do que significa honra, no jogo *For Honor*, está aqui noticiado <http://www.pcgamer.com/the-for-honor-community-is-divided-over-what-honor-really-means/> acedido a 17/6/2017

e o trabalho é o oposto. Já vimos que, pelo menos, certas profissões (provavelmente todas) não podem ser transformadas em jogos só por vontade do profissional que as executa, mas a questão aqui é a inversa, pode um jogo ser transformado em profissão e continuar a ser um jogo? Mas penso que se perguntarmos isto de outra forma, facilita-nos a vida. Pode a actividade lúdica ser remunerada, ou deixa de ser lúdica caso o jogador dependa dela para viver?

Imaginemos um bom jogador de futebol, que gosta tanto do jogo que passa todo o seu tempo livre a jogar e no tempo em que não é livre deseja estar a jogar, mas não pode, pois têm outras obrigações, como trabalhar numa sapataria a vender sapatos, coisa que não gosta muito, mas permite-lhe ganhar a vida e sempre que pode, jogar futebol. Um dia o patrão decide começar a vender calçado próprio para futebolistas e para promover o novo calçado diz-lhe que em vez de trabalha na sapataria, para no fim do turno ir jogar com uma camisola promocional da loja de forma a promover a loja, e ele vai, com todo o gosto. A estratégia tem sucesso, e progressivamente o patrão lhe diz para passar mais tempo a jogar, até que um dia lhe diz para passar todo o tempo de trabalho a jogar. E ele gosta muito, tanto que continua a jogar no seu tempo livre (mesmo sem usar a camisola da loja). O gosto pelo jogo é tanto que se por alguma razão incomum (ter ganho a lotaria) ele não precisasse de trabalhar a sua vida continuaria bastante parecida com esta, em que ele é pago para jogar (com a óbvia diferença da camisola).

Desta forma, qual é a diferença, para a actividade lúdica⁵⁵, entre o tempo que ele joga como empregado e o tempo que joga como pessoa livre? Nenhuma creio eu, se o gosto, a paixão, a intensidade e a diversão são os mesmos. Mas isto pode-nos levantar um problema ontológico...

Um dos jogadores da equipa contraria também é pago para jogar e é um bom jogador, sempre o foi desde a escola e das aulas de desporto em que jogavam futebol. Era e é de facto bom, diziam que tinha um talento natural e a sua personalidade orientada para objectivos fê-lo preparar-se bem para a actividade, assim que saiu da escola foi contratado para jogar futebol, coisa que ele não gosta muito, mas serve para ganhar a vida e sempre que pode, jogar ao berlinde com os amigos, se pudesse fazia-o o tempo todo, mas ninguém contrata jogadores de berlinde profissionais. Temos uma situação quase simétrica entre os nossos futebolistas profissionais, mas neste claramente o futebol é uma obrigação e sem presença lúdica alguma.

Ora eis o nosso problema ontológico. Eles são adversários no mesmo jogo de futebol e batalham os dois pela mesma bola, fitam-se mutuamente, roubam a bola, protegem-na e fazem os possíveis para que ela passe pelo guarda-redes adversário de forma a marcar golo. Um com todo o prazer do mundo pois está a enfrentar um excelente adversário, o outro com toda a preocupação, pois a derrota pode significar ter que passar mais tempo a praticar futebol e menos tempo a jogar ao berlinde. E nestas duas equipas este conflito pessoal replicava-se por todos os outros jogadores, metade deles faziam com todo o gosto e diversão, a outra metade encaravam-no como encarariam qualquer outra profissão.

Se um jogo é feito pela actividade lúdica dos nossos jogadores, este jogo em particular é ou não um jogo, quando metade dos jogadores tem a actividade lúdica necessária e a outra não? Mesmo que a propriedade de ser um jogo seja atribuída pela atitude dos jogadores, este claramente recebe a propriedade de ser jogo pela metade dos jogadores com actividade lúdica e a propriedade de não ser jogo pela actividade não-lúdica da outra metade. Logo é e não é um jogo.

⁵⁵Para o exemplo podemos supor que a legislação laboral e a economia era tão boa que nem ele nem o seu patrão alguma vez teriam problemas do ponto de vista legais, económicos, de protecção social etc...

Pode um evento, uma coisa tão particular quanto um «jogo jogado» ter duas propriedades contraditórias, como ser um jogo e não ser um jogo? Não, mas isto implica uma conclusão, um jogo, a actividade partilhada pelos vários jogadores, não é, ontologicamente falando, uma coisa dependente da actividade lúdica dos seus participantes. Melhor dizendo, a actividade lúdica individual de cada jogador não garante que a actividade partilhada (ou o evento particular, se preferirmos) seja um jogo.

Neste ponto proponho inverter as tentativas de definição que têm partido do formal, ou do universal, para tentar capturar o particular, mas e se esta formula for errada? E se o jogo for uma experiência primitiva aos seres humanos e outros animais (ou a todos os seres com um tipo de consciência parecida a estes)? Não serão o círculo mágico e a atitude lúdica, formas de já intuir isso? Creio que sim, que na origem do jogo está uma experiência básica, comum e primitiva que toda a gente partilha.

O jogo, ou a experiência na origem do jogo, é algo bom em virtude de ser o que é e por isso desejável de forma primária, sem ser preciso dar outra justificação para que se queira jogar. Mesmo que seja uma actividade necessária às pessoas, e que todos nós tenhamos, na nossa vida, de obrigatoriamente experienciar o lúdico, continua a ser em virtude própria. Nós queremos, ou temos de jogar, pois é bom jogar, pois gostamos da brincadeira, do lúdico, do círculo mágico em que agimos, e não em função do mundo normal e sério, mas gostamos deste mundo do jogo que se separa do outro em função de ser uma experiência de um mundo diferente e boa por si própria.

Por primário que seja, o lúdico não imerge do nada. Tal como a experiência estética, que necessita de objectos que sejam apreciados, a matemática de intuições ou postulados, ou o pensamento científico de observações, também o lúdico precisa de um complexo mundo de coisas. Quais? Aquelas que á pouco nos ocuparam tanto o pensamento: eventos, regras/objectivos, acções, universais de jogo como Futebol... Penso poder afirmar uma assimetria do jogo em relação a outras coisas, como a estética, a de partir de acção própria, ou seja, da actividade do jogo. Mas como nem todas as actividades permitem a experiência lúdica, então só algumas actividades a permitem emergir, nomeadamente as não-sérias. Isto na minha opinião, exclui, por exemplo, actividades com um forte conteúdo moral e ético de poderem originar a experiência lúdica, como a supramencionada medicina, ou a guerra, e consequentemente de poderem ser jogos.

O jogo origina-se com actividades não-sérias, com regras, sejam as mais simples e intuitivas das brincadeiras de crianças, ou as extremamente complexas apenas permitidas pelos jogos de computador. É esta acção regrada que constitui, potencialmente o mundo do círculo mágico, ou também lhe poderíamos chamar a esfera da experiência lúdica. Estas regras apesar de nem sempre o serem, podem sempre tentar ser formalizadas, e então podem ser repetidas e reusadas, se o gosto assim o decidir.

Temos então, potencialmente, aquilo que é habitualmente chamado de um jogo, ou melhor um tipo de jogo, um universal de jogo ou um conjunto (como o Futebol), em que todos os membros do conjunto usam as mesmas regras e tudo o que usar as mesmas regras faz parte do conjunto. Cada membro deste conjunto também se costuma chamar de jogo, são as instanciações, os eventos

particulares de jogos, os Benfica-Sporting que ocorrem⁵⁶. Mas aqui a utilização do termo “jogo” já não é estrita à experiência primária, mas sim um termo lato a tudo o que coloquialmente (ou acriticamente) se costuma chamar jogo, incluído os “jogos” profissionais onde ninguém tem a experiência lúdica necessária para se estar na presença de um jogo. Poderíamos, se a maioria dos “jogadores” de tal jogo profissional tivesse realmente a experiência lúdica, dar o evento como um exemplo de actividade lúdica. Não quero excluir todo o jogador profissional de estar a jogar realmente, o caso anterior do nosso empregado de sapataria que passou a jogador profissional demonstra alguém que estaria realmente a jogar, mas facilmente acredito que a experiência lúdica é facilmente corrompida pela restante bagagem de preocupações e considerações que uma profissão normalmente traz, logo a maioria dos “jogadores” profissionais serão apenas trabalhadores e só coloquialmente chamados de jogadores.

Mas a razão pela qual se aplica, correctamente na minha opinião, o termo “jogo” a coisas que esta investigação considera que lá no fundo, não são mesmo jogos, é por estarem imbuídas de um grande potencial de originar um jogo. O futebol por exemplo, é dos mais populares jogos da actualidade, tanto pelo numero de vezes que cria o circulo magico, mas também por ser dos jogos mais jogado profissionalmente. Claramente a maior parte dos grandes jogos profissionais muito provavelmente não são verdadeiramente jogados por jogadores (são trabalhadores, logo também não é realmente um jogo), mas aura do jogo alcança-os igualmente. Estamos por isso autorizados a chamar todo o que é abrangido por esta aura lúdica a ser chamado de jogo, mesmo que sob analise mais rigorosa não o seja. Não é caso único, na arte, na música, quantas coisas são tratadas como se fossem arte se sem realmente o serem, ou música, só porque também é feito como uma arte ou música. Ter uma melodia e um ritmo talvez não seja o suficiente para fazer uma música, mas parece ser o suficiente para ser abrangido pela aura desta, logo para ser chamada de música. No dia a dia, tratamos muita gente como artistas, muita coisa como música, arte, filmes... não porque assim o consideremos criticamente, mas por estar sob a égide de uma aura da arte, da música ou do cinema⁵⁷. Da mesma forma, apesar de criticamente não considerarmos muita das coisas que chamamos de jogos como jogos reais, estes são perifericamente abrangidos pelo conceito de jogo, logo aceitavelmente tratados como jogos no dia a dia.

Concluindo, a origem do jogo é o potencial inato da experiência lúdica de diversão, do potencial da experiência de jogar, válida em virtude de si mesma. A qual se dá, actualizando-se no mundo, pela actividade não-séria dos jogadores num circulo mágico feito de regras e objectivos justos que o separam do mundo circundante.

⁵⁶Chama-se habitualmente de jogo, quer ao tipo/universal de jogo, como aos eventos/instâncias desses mesmo tipos de jogo.

⁵⁷A teoria de Walter Benjamin sobre a reprodução da arte poderia, talvez, ser uma forma análoga a esta ideia.

O Jogo de Vídeo e a Arte

Agora que já temos uma ideia inicial do que é o conceito do jogo nas suas múltiplas facetas e usos, posso iniciar um estudo mais profundo e direccionado áquilo que usualmente chamamos jogos, ou seja, os universais que utilizamos para iniciar a actividade e a própria actividade em si. Este capítulo é sobre as coisas indicáveis como jogos de vídeo, isto é, sobre as coisas e actividades que nos permitem dizer, eu estou a jogar este jogo.

Pretendo então fazer uma análise estética e metafísica, adiantando a informação de existir uma forte relação entre a ontologia destes jogos e a sua forma estética, pois é a sua forma de ser e a sua origem a razão de serem estéticos. Quando vêm ao mundo, vêm como as outras obras de arte, apesar de terem bastantes diferenças na sua forma de ser e se essas diferenças providenciam a ludicidade, as parecenças providenciam a estética, mas tudo isto será mais aparente nas próximas paginas.

Começarei talvez com uma pequena introdução aos jogos de vídeo. Estes são programas informáticos criados sem um proposto práctico, de facto não é possível dizer qual o seu propósito, no entanto muitas vezes arriscam-se a respostas de que são criados com o propósito de: divertir, criar um mundo de exploração, criar um ambiente que provoque certas sensações ao jogador; por vezes a criação de um mundo de possibilidades, as quais podem ir de simples escolhas de gosto à evolução da própria personagem, quer num sentido “biológico”, quer num sentido moral (um bom exemplo disto são jogos como o *Spore*⁵⁸ ou então RPGs como *Fable*⁵⁹ ou *Mass Effect 2*⁶⁰, respectivamente). No entanto algumas coisas são comuns a todos os jogos e isso está necessariamente além das intenções dos seus criadores ou dos seus jogadores, entre essas coisas está sempre a interactividade entre o jogo e os jogadores, este é um elemento intrínseco dos jogos.

Aqui aproveitarei o meio gráfico para introduzir a palavra Jogo-U⁶¹ (J-U, para abreviar) para me referir a um jogo específico, isto é, quando falo de Jogo-U falo de algo como o *Halo*⁶² ou o *SymCity3000*⁶³, aquilo que os jogadores adquirem e tem acesso no momento em que executam o mesmo num computador ou numa consola. E quando falar de jogo-j (j-j, para abreviar) refiro-me a algo como um jogo que está a ser, ou foi, executado, ou seja, o jogo que está a ser, ou foi, jogado e que até pode ser apresentado a alguém (por exemplo, como aqueles que aparecem nos vídeos do

⁵⁸Maxis Software (PC), 2008, neste jogo nos somos responsáveis por evoluir uma forma de vida muito simples e básica, noutra bastante mais complexas, fazendo escolhas sobre o tipo de evolução que deve acontecer, escolhendo coisas como o tipo de pernas ou os dentes que esta forma de vida irá adquerir.

⁵⁹Lionhead Studios (Xbox), 2004

⁶⁰BioWare (PC) 2010

⁶¹O “U” é inspirado em Universo, por motivos que eu espero que se tornem evidentes no decorrer deste capítulo.

⁶²Bungie (Xbox), 2001

⁶³Maxis (PC) 1999

youtube, acerca de jogos e mostram o jogo que alguém está a jogar ou já jogou⁶⁴). Nesta tese, vou apresentar esta interacção do J-U com os jogadores, como um elemento intrínseco e essencial aos jogos de vídeo, fazendo que a partir do J-U se crie uma infinidade de j-j, a partir de uma simbiose estético-ontológica que existe entre os dois, a qual irei explicar mais adiante.

Podemos dizer que todos os jogos de vídeo são também jogos, isto é, jogos normais tal como o futebol, ou os jogos de cartas. Mas pelo menos alguns jogos de vídeo são também obras de arte, possivelmente não todos, implementações informáticas do jogo do xadrez não é mais uma obra de arte do que o próprio xadrez⁶⁵, mas certos jogos de vídeo são indubitavelmente obras de arte. Creio que posso admitir sem problemas que tudo o que foi dito sobre o jogo se aplica ao jogo de vídeo, mas que temos de dizer algo mais sobre o jogo de vídeo e para tal o melhor sítio é começarmos pelas poucas tentativas de definições do jogo de vídeo existentes e em revermos sob outra luz aquelas já analisadas.

Retomando o estudo feito maioritariamente por Huizinga e Roger Callois, nos quais ambos viram bastantes semelhanças. Consideravam que os jogos eram uma actividade sem fins práticos, regrada, voluntária e que acontecia num determinado espaço e tempo. O mais importante nestas definições é que os jogos são uma actividade, desde já uma classificação ontológica, que lhe retira um sujeito individual, o qual possamos manipular fisicamente e com a qual concordo. Pois que indivíduo existe no jogo do mata? Ou no xadrez? Nenhum, o jogo apenas se revela por ser jogado duma certa forma, e sim, precisa de indivíduos para ser jogado, precisa de duas pessoas para atirarem uma bola, mas nem sempre precisa que sejam indivíduos materiais. Pensemos no xadrez, são necessários corpos para mover peças, ou até peças para ser movidas? Não, de facto há quem o jogue apenas com a perícia mental, escusando o tabuleiro, as peças e o próprio corpo para mover peças, bastam-lhes comunicar jogadas, e mesmo assim, dois indivíduos incorpóreos e com habilidades telepáticas, nem para comunicar jogadas necessitariam do corpo. Todo o jogo é movimento físico ou mental, é mudança e acção. Acção esta que não tem um fim⁶⁶, afinal qual o propósito do jogo do futebol, ou do xadrez? Se na criança ainda se afirma que têm um propósito pedagógico, o mesmo não se pode afirmar seriamente do adulto. Nem motivos financeiros poderiam ser alegados a aqueles que jogam. Não existe uma resposta, pois joga-se apenas pelo jogo em si, joga-se por se jogar, pelas sensações provocadas pelo jogo que não têm necessariamente repercussão alguma fora do jogo. Por isso mesmo é uma actividade voluntária, só joga quem quer, e só quem o faz sem outros propósitos é que realmente joga, ou seja, um jogador profissional não é de facto um jogador, se não o fizer por prazer, é apenas uma espécie de operário de uma actividade que outros usam como jogo, pois ao instrumentalizar o jogo retira-lhe as qualidades de jogo, nomeadamente as duas seguintes.

As regras, tantas vezes apenas tacitamente aceites enquanto que outras vezes são formalmente aceites, são uma das bases de desligamento do jogo em relação ao mundo. O jogo é aquilo que se passa dentro das regras existentes, é uma forma de criar uma esfera própria de uma realidade-de-jogo

⁶⁴De facto existem imensos vídeos, canais, sites, e até canais de televisão com o propósito exclusivo de mostrar jogos-j, pelas mais variadas razões, desde dar a conhecer os J-U, a demonstrar como é que se podem fazer coisas específicas em certos j-j, como para demonstrar perícia (eg, speed runs), para demonstrar escolhas específicas... Uma infinidade de razões.

⁶⁵Podemos dizer que pela componente visual existem certos elementos artísticos no jogo de xadrez, o que eu concordo, mas isso é válido quer para a versão digital quer para qualquer versão física (ou seja, que utilize peças e tabuleiro) e não uma novidade do jogo de vídeo. Ou seja, o ser em formato informático não lhe garante mais elementos estéticos do que eventualmente pode ter numa versão física do mesmo.

⁶⁶Observa-se um claro paralelo com muitas teorias estéticas nas quais a Arte também não tem um fim.

que não é a realidade comum. Estas regras podem ter diferentes graus de explicitação e flexibilidade, como o jogar às escondidas, que tem muita flexibilidade e poucas coisas explícitas nas regras, ou por outro lado, o futebol usualmente com regras bastante mais complexas e específicas que devem ser observadas⁶⁷, mas em qualquer caso as regras dividem o mundo do jogo do mundo comum. O espaço e tempo próprio é tanto uma consequência, como um requisito para as regras, pois quer o tempo quer o espaço do jogo são divididos do espaço e do tempo normais, é onde se aplicam as regras do jogo e estendem-se até onde as regras do jogo permitirem, sem que, no entanto (como visto anteriormente) terem de ser cabalmente delineados, podendo ser bastante difusos, mais um espaço-tempo fenoménico do que um objectivo.

Podemos começar a tirar as primeiras conclusões acerca dos jogos, já que daqui vemos que os jogos não têm uma essência material, apesar de poder utilizar uma componente material, por exemplo, uma bola, um tabuleiro ou o próprio corpo humano. Os jogos são completamente imateriais, aliás, não chamamos a uma bola ou um tabuleiro de damas um jogo (apesar de, curiosamente, ao adquirirmos um tabuleiro, ou até um DVD com o programa de um jogo dizermos que adquirimos um jogo, mas isso são práticas da linguagem e não características dos jogos). A sua existência reside em algo muito indefinido, ao passo que uma essência dos jogos fundada em algo material seria definida por completo, mas o jogo existe na indefinição deste perpetuo acordar, re-acordar, e eventualmente modificar, das regras que compõem o jogo e que são postas em pratica. Se as essências dos jogos estão nas características acima mencionadas, cada jogo é possível devido às suas regras, das quais emana a actividade, o voluntarismo, e o espaço-tempo da realidade própria do jogo. Assim não só não tem uma base material (e não creio que possamos considerar estas relações como sendo materiais, mas de momento vou evitar o assunto), como não tem uma existência certa, isto pois é uma forma de acção. O jogo só existe enquanto acto e a sua potencia não está presente em nada de material, mas reside unicamente nas regras que permitem as supramencionadas características. O jogo é algo de indefinido que se realiza sempre de uma maneira diferente, conforme a aplicação das regras, quer se use ou não o mesmo suporte material para o jogar (se forem necessários tais suportes), é de notar a sua plasticidade e a sua indefinição, podendo ser reescrito, mesmo as bases e regras, cada vez que é jogado, o jogo não tem controlo algum sobre aspecto algum de si mesmo.

Resumindo, o jogo existe a partir das regras que criam uma esfera própria da realidade, voluntária e sem propósito fora dela e que definem como a actividade decorre dentro dessa esfera. As regras, imateriais, dependem unicamente de quem as assume e aceita ou refaz, sendo cada jogo caracterizado ou nomeado, mais por semelhança a conjuntos de regras e uso do nome do que a uma definição absoluta.⁶⁸

Permito-me acrescentar que estes jogos aparentemente funcionam muitas vezes por subtrair possibilidades à realidade, para criar a realidade-de-jogo. Parece-me que a maioria dos jogos funcionam não permitindo que a realidade opere de forma plena, por isso no futebol tudo se passa conforme a realidade, menos o poder utilizar as mãos, quando se joga às escondidas tudo é real menos a possibilidade de que quem procura ver o mundo à sua volta durante algum tempo, num jogo de cartas, só algumas combinações de todas as possíveis são validas... Os jogos tradicionalmente

⁶⁷À primeira vista parece que esta proporção inversa é bastante comum e jogos cujas regras são mais explícitas são mais inflexíveis, pelo contrario, regras menos explícitas costumam ser mais flexíveis.

⁶⁸Podemos ver isto com o futebol, em que o nome indica quase todos os jogos que são semelhantes aquilo a que chamamos futebol, mas se parece indicar uma aproximação à teoria de Wittgenstein, não é esse o propósito. Apenas o de notar o quão imprecisa pode ser a nossa linguagem e o quão pouco o elemento lúdico requer dela para se fazer entender.

separam a realidade-de-jogo da realidade comum por limitar o numero de mundos possíveis que é possível obter partindo de um determinado estado de coisas, os jogos, cada jogo limita estes mundos possíveis a um universo⁶⁹ de mundos possíveis estipulado e definido pelas suas regras.

Outra coisa que temos de abordar é a arte, no entanto, se falarmos da Arte teríamos um imenso problema, com um infundável numero de perguntas e um igual numero de respostas, pois na Arte temos que considerar uma multiplicidade de perguntas e propostas existentes, como o que é a Arte sem sequer considerar o que é uma peça de arte (o caso de Hegel ou Danto ocorrem), as respostas que têm sido dadas, e apesar de serem tão variadas não creio que nenhuma das mais conhecidas seja necessariamente útil para o meu objectivo. Estas incluem a arte como sendo uma procura do belo, um limite das capacidades da mente humana presa a categorias que não a conseguem processar, uma fuga ao eterno retorno, um simbolizar/significar no exterior, conhecer os limites da representação e compensa-los com a razão entre muitas outras. No entanto nenhuma delas nos diz porque é que um jogo é uma obra de arte, ou pelo menos o que é que tem em comum com as obras de arte, nem sequer nos dizem o que faz dessas obras, obras de arte. Pelo que em vez de falar da Arte, parece-me bem mais útil falar das suas criações, não só indo directamente ao meu ponto, mas também evitando potenciais dificuldades que a Arte acarreta. Se procurar o universal de Arte não produz resultados, talvez seja por estarmos a procurar a coisa errada, talvez deva procurar antes nas obras de arte, nos artefactos artísticos existentes e destes procurar-lhes o que é comum, talvez assim encontremos uma forma que nos satisfaça nas nossas inquirições estéticas.

Parece-me então que algo de comum a toda a obra de arte é a sua definição absoluta na matéria ou em algo relativamente palpável, isto é, os quadros são-no pois estão plenamente definidos com a disposição das tintas na sua tela, os poemas nas suas palavras e letras (quer sejam escritas, ditas ou simplesmente pensadas), os filmes definem-se pela sua sequência específica de certas imagens, a música é-o pelo seu jogo de vibrações relativamente específicas na matéria e o mesmo se passa para as restantes formas de arte. Houvesse alguma alteração nestas e a obra de arte seria algo de diferente, talvez se tornasse mais bela ou até melhor (pelo menos sobre um olhar mais simplista) mas independentemente disso seria sempre diferente. A obra de arte, ou pelo menos o que faz dela uma obra de arte, está necessariamente pressa à sua forma completamente definida.

É importante notar que esta forma impõe-se sobre tudo e todos aqueles que não sejam os seus criadores (e mesmo no caso dos criadores é ainda argumentável, mas indiferente para o caso em questão). Isto é evidente pois a obra só está completa quando está capaz de ser transmitida e aparentemente é impossível transmitir algo de indefinido. A definição não tem de ser algo material, as letras que compõem um poema não o são, nem uma partitura de um qualquer requiem, apesar de as nossas formas humanas requerem que sejam transmitidas de uma forma física, as obras de arte não necessitam da forma física, mas sim de uma definição, que pode até ser análoga à forma física, mas é a definição que se impõe sobre o material, nunca o contrario⁷⁰. Mas isto significa que qualquer pessoa ao ver uma obra de arte está sobre a condição de que a obra se imponha sobre ela, e por consequência também o artista se impõe sobre o espectador. Isto é, a obra não permite alterações, ou uma pessoa a aceita e aprecia-a tal como esta se apresenta, ou não a aceita e desiste dela. Desta forma a obra de arte ganha também independência ontológica após ser criada, isto é, em que está num estado

⁶⁹Se nos quisermos aproximar mais da linguagem da filosofia analítica, poderíamos dizer Classe, à qual a pertença de cada jogo (j-j) depende se este é possível pela regras definidas para a classe (ou J-U).

⁷⁰Talvez não abuse se considerar que uma parte considerável da historia da arte demonstra a superação de desafios físicos que a matéria apresenta à definição de certas obras de arte, sendo toda a forma de restauração um perfeito exemplo.

em que é transmissível e considerada final, não só é transmissível como é de facto transmitida às restantes pessoas. A independência ontológica vem de já nada a poder alterar (a definição correspondente ao acto histórico de ser apresentada e transmitida como final).

Pode dar azo a variações, a subdivisões, a um novo estilo ou a pura e simplesmente a novas criações, mas estas nunca serão a mesma obra de arte, a sua independência é tal que é suficiente para um aspecto crucial, o de nem necessitar de um espectador para ter uma existência plena, já que a independência desta ocorre com a transmissão, não com a recepção.

Neste momento parece então que jogos e obras de arte são irreduzíveis uns aos outros, especialmente pela sua definição-indefinição e na transmissão/aceitação-acordo, nos quais são tão contrários. Mas creio que o meu objectivo de demonstrar que há coisas que são as duas será demonstrado em breve.

Antes devo só referir uma excepção. Existe um caso de outros tipos de obras de arte que se aproximam aos jogos de vídeo, estas são as artes performativas, ou interpretativas, música, dança, mímica ou teatro são algumas delas. Estas têm semelhanças com os jogos, pelo menos quando uma música, ao ser tocada, é-o com mais do que o propósito de ser uma reprodução fidedigna e total de uma qualquer definição absoluta. Quando a música a ser tocada, digamos jazz, apesar de ser baseada nalguma forma de notação musical que impõe uma certa definição, é muito mais do que a tentativa de reproduzir uma sequencia de sons específicos, mas sim uma forma de obter múltiplas possibilidades de sequências de sons. O mesmo é valido para a dança, para o teatro, para mimos ... No entanto, e se me parece que, as relações entre os jogos e as artes performativas têm semelhanças, também me parece que nem todas as suas relações são de semelhança, havendo muito mais a dizer sobre o assunto. Vou então deixar o tema para mais tarde, para o poder tratar nas condições devidas e já com mais ferramentas, para o podermos pensar.

Pode-se então perceber que a obra de arte existe por um processo de definição, feito por um artista, a qual tem de poder ser apresentada a um espectador e este vê-la-á como algo de absoluto, mesmo que necessite que lha expliquem (numa visão Hegeliana do assunto), e no momento em que se adiciona, ou muda-se, algo torna-se uma nova obra. Talvez, para não dizer certamente, haja indefinição no processo de criação da obra de arte, mas não na própria obra, de facto creio que mesmo em Danto (onde a própria explicação da arte é arte, existe definição, perfeita para a arte abstracta, onde a obra se define na forma, mesmo sendo obrigatoriamente criadora do impulso interpretativo (talvez criativo?) no espectador). E o artista e o espectador distinguem-se porque o espectador só pode lidar com o produto definido/transmitido, apesar de ser este que vai avaliar a obra e permitir, ou não, que entre no mundo da arte e seja considerada uma obra de arte, independentemente disso existe a transmissão de uma obra definida.⁷¹ O espectador pode até tornar-se artista, mesmo que seja só para criar a interpretação de uma obra (na visão de Oscar Wild ou de Danto, a interpretação de uma obra pode ser, ou é, ela mesma uma obra de arte), mas nunca poderá alterar a obra de arte original, independentemente do quanto esta influencie ou seja necessária a obra que o, agora artista mas na altura, espectador recebeu para criar a sua obra de arte.

A historia de reflexão sobre os jogos de vídeo é muito mais curta (ainda mais), tendo havido algum trabalho, como Salen/Zimmerman ou Esposito, mas estes afastam-se demasiado do objectivo deste trabalho. De qualquer forma creio que as suas definições são influenciadas por Huzinga e

⁷¹Tenho bastantes problemas em aceitar a visão de Dante sobre a Arte, mas o propósito aqui é unicamente o de demonstrar que mesmo nesta teoria, os pressupostos que utilizo existem.

Callois, mas adicionam-lhe a necessidade de haver um esquema que leve a um confronto artificial e a um resultado quantificável. Introduzem-lhes um propósito, que é intrínseco a cada J-U, uma espécie particular de confronto, artificial, pois só existe dentro da esfera do J-U. Afinal grandes amigos, familiares, amantes, podem ser os maiores adversários, mas só podem ser adversários e amigos se o confronto for tão artificial quanto a esfera do jogo. Nós próprios podemos ser o nosso grande adversário num jogo solitário, sem que isso implique nada sobre a nossa relação connosco mesmo. E introduzem a ideia de haver um resultado quantificável, ou seja, é o perceber que este confronto tem um fim, têm um propósito, que eu creio, talvez ao contrario do autor, que não têm de ser sempre absolutamente quantificável (no sentido algébrico), apenas o suficiente para se estabelecer uma relação do jogador para com o J-U, ou de jogadores para com outros jogadores.

Procurando o que caracteriza os jogos de vídeo Jasper Juul⁷² refere-nos a complexidade dada pela maquinação para criar novos mundos. Aquilo a que ele chama de “half-real” (meio-real, traduzindo para português), em que os jogos de vídeos são meio reais, a metade real é toda a componente das regras. E a metade irreal são os mundos ficcionais. Uma ideia a reter, para mais tarde, mas que não é suficiente para o propósito imediato. Rouse leva o assunto para aquilo que me parece a direcção mais acertada que é a de interactividade, mas não desenvolve.

Passando aos trabalhos mais recentes e dedicados aos jogos de vídeo, Tavinor oferece-nos uma definição disjunta do que é um jogo de vídeo:

“X é um jogo de vídeo se é um artefacto de um meio digital visual, é intencionado como um objecto de entretenimento e intenciona providenciar tal entretenimento pelo emprego de um, ou ambos os seguintes meios de envolvimento: jogabilidade de regras e objectivos ou ficção interactiva.”⁷³

A componente realmente relevante, é a parte disjuntiva, mas investigando melhor as ideias do autor, a ficção é também uma espécie de jogos de faz-de-conta. Consequentemente o tipo de regras que apreendemos são muito mais parcas e indefinidas, mas na minha opinião, existentes o suficiente para criar o circulo mágico. E podemos facilmente argumentar que as de um jogo de vídeo, na realidade são tão rígidas e definidas quanto quaisquer outras, afinal até estão completamente formalizadas num algoritmo informático. Enquanto posso admitir que as diferenças são reais também me parece que são mais de estilo do que categoria.

Outras das propostas recentes e bastante interessantes é a de Veli-Matti Karhulahti, que considera que a principal originalidade dos jogos de vídeo é que estes avaliam:

“Os jogos de vídeo avaliam o desempenho.”⁷⁴

⁷²Juul (2005)

⁷³No original “X is a videogame if it is an artifact in a visual digital medium, is intended as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of one or both of the following modes of engagement: rule based and objective gameplay or interactive fiction” Tavinor (200) p.26

⁷⁴“Videogames evaluate performance.” Karhulahti (2015)

A ideia é que o próprio jogo de vídeo é um sistema de avaliação, não são componentes dos jogos normais que arbitram o mesmo (como os árbitros do futebol), mas todo o sistema do jogo de vídeo é um sistema avaliativo, que obriga o jogador a agir e que processa avaliações com base nessa acção. Creio que podemos concordar, afinal os jogos até são feitos em algoritmos baseados em eventos, ou seja em que o programa só executa novas instruções após o utilizador (jogador) interagir com ele, e as instruções que são dadas pelo jogador vão ser processadas e têm consequências previamente definidas, só que isto é verdadeiro da maioria dos programas informáticos. Mas sem querer fazer a definição parecer trivialmente verdadeira, não creio nem que seja a única diferença, e muito menos que seja a diferença mais significativa. Aceitando-a sem problemas, considero que temos ainda muito a desbravar. Noto ainda com curiosidade que tal, como eu farei, este autor aparentemente já tem uma certa noção de que algo do jogo se impõe sobre o jogador, neste caso a avaliação e aquilo que é avaliado.

Assim sendo posso então começar a pensar os jogos de vídeo, não apenas como jogos, mas também como uma obra de arte, mesmo sendo-nos descrito acima que jogos e arte são bastante diferentes, aliás (pelo menos entre certas formas de arte) talvez não pudessem ser mais diferentes. Afinal um jogo (tradicional, não de vídeo) é caracterizado pela sua imaterialidade, pela sua absoluta indefinição excepto no devir do acto regrado e mesmo este devir provem de algo indeterminado, na qual os jogadores podem mudar a seu bel prazer. A única condição é que todos concordem (pelo que, por questões unicamente práticas, necessita duma certa pré-determinação, ou pré-comunicação) desta forma o jogo é apenas o acto livre e voluntário, mas regrado no espaço-tempo que essas mesmas regras ditam.

Do outro lado temos a obra de arte, estas são plenamente determinadas, com um determinismo que usa muitas vezes um certo tipo de materialização (mesmo que seja apenas as vibrações do ar, as indicações dos movimentos ou as memórias de um texto), uma determinação que se impõe, é ao mesmo tempo uma imposição da parte do artista e da própria obra ao espectador, aquele que usufrui da obra ou a aceita, ou não, tal como está, a inexistência de um meio termo é total. Tal não implica que uma obra impossibilite a criação, pois se ao contrario dos jogos em que todos podem ter um papel na sua criação, esta pode servir como fagulha ou uma faísca para uma nova criação (que pode até ser só a criação da interpretação ou da explicação do original, mas também pode dar origem a algo novo mesmo que irreconhecivelmente baseado na primeira⁷⁵). No entanto esta criação não faz parte da obra, é necessariamente um novo ser, o qual pode ser discutível se será sempre uma obra de arte (certamente que muitas vezes este novo ser baseado numa obra de arte é também, ele próprio, uma obra de arte, mas duvido que possa sempre ser). Resumindo da forma mais sucinta e exacta talvez se possa dizer que a obra de arte é, e o jogo vai sendo/havendo.

⁷⁵Pessoalmente creio que isso também se pode considerar como sendo possível no mundo dos jogos de vídeo, inclusive de uma maneira muito particular, a dos MODS “Modification (modificação) ou mod, no contexto de jogos eletrónicos, é um termo usado para denominar uma alteração em um jogo de forma a fazê-lo operar de forma diferente da original, desde pequenas alterações até a criação de jogos novos a partir do conteúdo original. Eles podem ser produzidos pelos próprios criadores do jogo original ou, mais frequentemente, por terceiros.

“Um *mod* pode proporcionar conversões parciais, como alterações somente nos personagens, veículos, armas e quaisquer outros elementos do jogo original, ou conversões totais, tornando-se assim um novo jogo, de um género diferente ou não.” em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Modification> a 08/06/2017

Temos então os jogos de vídeo, os quais são obviamente jogos, mas que também são obras de arte. Isto é possível pois tem as características de ambas, por um lado o Jogo-U impõe tudo ao jogador, mas, no entanto, o J-U é também um estado de imensa indefinição e nunca pode passar a ser um j-j se não for pelo jogador. Vemos então dois estágios de existência dos jogos um em que o criador do J-U se impõe pelas possibilidades, aliás, por um inumerável numero de possibilidades e de impossibilidades. Na verdade, impõe-se por um universo de mundos possíveis, e as regras do J-U é o que dita quais os mundos e historias de mundos possíveis que existem, isto é, que são possíveis de actualizar nesse universo. Esta é talvez a primeira fonte estética dos jogos como obras de arte, pois existe claramente um universo de mundos possíveis que é transmitindo e aceitado, ou não, pelo jogador. Mas são apenas possibilidades, mundos de possibilidades, e como tal são indefinidos, esta é a primeira vez que se que se impõe um estado de indefinição, aliás é de tal forma indefinido que este mundo pode ser mudado à posteriori ⁷⁶. Mesmo assim ao se adquirir o devido download ou DVD, uma pessoa pode afirmar que adquiriu um J-U, pois adquiriu aquilo que se vai impor sobre si (ao contrario de um tabuleiro ou de uma bola que é o que vai usar para decidir as regras dos jogos com que quer jogar). No entanto, tal como em qualquer j-j, o jogador também se vai impor sobre a obra e observemos que neste caso o J-U é uma obra feita de possibilidades, possibilidades essas mesmas definidas como um universo de mundos possíveis e as historias de mundos possíveis deste J-U (ao contrario dos jogos tradicionais), mas indefinidas na actualidade. Logo o jogador não a vai apenas aceitar como é aquilo que recebe, pois, o espectador apenas faz isso, aceita o livro e lê-o, aceita a música e ouve-a, mas apenas a aceita como ela já é sem nunca a poder mudar. O jogador vai dar-lhe acto e com o acto vai dar-lhe definição, vai criar a partir do J-U um j-j, esse sim que eventualmente poderá ser mostrado a qualquer pessoa, ou seja, que é transmissível de uma forma absolutamente definida e inalterável ao contrario do J-U que é uma transmissão das possibilidades.

Mas esta coisa que se mostra, este algo transmissível nem é J-U nem é j-j, é a historia de um j-j. O J-U só tem real existência enquanto está a ser jogado (enquanto existem j-j a decorrer) e para isso o jogador tem de impor a sua vontade e as suas decisões com o acto de jogar, e de criar o j-j a partir do J-U. De notar que existe uma diferença imensa entre aquilo que o criador do J-U impõe e aquilo que o jogador impõe, visível logo na nomeação por criador (quase que tratado como um “deus”) e por jogador. Especialmente porque o criador cria o J-U, um universo, e o jogador cria o j-j e realiza uma das historias possíveis, desta forma o criador impõe o mundo e a definição das possibilidades ainda concretamente indefinidas, enquanto o jogador impõe a definição das possibilidades recebidas e a existência através do acto. O jogo de vídeo é fruto de um acordo nunca argumentado, mas onde todas as partes se voluntariam a uma cooperação implícita.

Poderíamos perguntar-nos acerca da metafísica de Deluze e se esta não seria perfeita para descrever o jogo de vídeo, uma vez que a potência de repetição do J-U nos dá uma imensa quantidade de j-j, e com cada jogo aproximar-nos-ia do J-U. No entanto isto seria dizer que o J-U é o mesmo que

⁷⁶A través de correcções/remendos (patches em inglês), “Os jogos de vídeo recebem remendos para corrigir problemas de compatibilidade após o seu lançamento inicial, tal como qualquer outro software, mas eles também podem ser usados para mudar as regras do jogo ou o algoritmo. Estes remendos podem ser providenciados pela descoberta de falhas na experiência do jogo de multijogador que possam ser usados para obter vantagens injustas sobre os outros jogadores. Habitualmente, novas características ou melhorias à jogabilidade também podem ser adicionadas.” no original “Video games receive patches to fix compatibility problems after their initial release just like any other software, but they can also be applied to change game rules or algorithms. These patches may be prompted by the discovery of exploits in the multiplayer game experience that can be used to gain unfair advantages over other players. Extra features and game play tweaks can often be added.” em [https://en.wikipedia.org/wiki/Patch_\(computing\)#Video_games](https://en.wikipedia.org/wiki/Patch_(computing)#Video_games) a 27/04/2016. Além destes existe sempre os DLC, ou conteúdos extra que são providenciados após o lançamento do jogo (por download) que são muitas vezes usados para alterar certas coisas ou adicionar outras, quer a nível gráfico quer a nível de regras, e também para adicionar conteúdo, como níveis, itens ou personagens.

a totalidade dos j-j possíveis, mas o J-U e os j-j não podem ser entendidos como tendo uma existência separada, pois quer um quer os outros existem apenas no jogar (no devir jogo), mesmo tendo a génese no J-U e na sua imposição indeterminada, e o fim na determinação voluntária num jogo (pela parte dos jogadores). Desta forma também não se pode ver os jogos de vídeo como uma Ideia platónica, nem uma forma aristotélica e muito menos como um particular.

Uma ultima característica que posso acrescentar aos J-U, é que partilham com as obras de arte, a génese criadora, não são universos definidos através da subtracção de possibilidades à realidade, e neste aspecto bastante diferentes dos jogos tradicionais. Mas são universos que não estão tão dependentes, podem diferir desta, mudando-a ou ultrapassando-a, os J-U podem corresponder à realidade, adicionando-lhe a possibilidade de manipular a gravidade ou o tempo, de voar ou de sobreviver a ferimentos mortais. Ou podem altera-la e levar-nos a um mundo jurássico, de naves espaciais ou de vírus sencientes. Nisto partilham a capacidade de criar universos com a arte e é ou dos seus mais fortes elementos estéticos.^{77 78}

Uma das consequências das particularidades dos jogos de vídeo, é a da narrativa, em que somos obrigados a perguntar o que é que acontece à narrativa. Pois de facto quase todo o J-U tem uma historia base, mesmo que em alguns jogos, como no jogo de luta Mortal Kombat⁷⁹, apenas pareça uma espécie justificação de existência do próprio, ou das suas características, ou seja dar uma razão para que aqueles personagens se estejam a defrontar, e nesse caso a necessidade de tal é bastante curiosa, mas isso é outra questão. A historia varia imensamente, sendo desde o mais simples (como no caso do Doom⁸⁰) ao mais complexo, mas linear (como no caso de Splinter Cell⁸¹ ou como o Half-Life⁸²) aos jogos que chegam a dar várias possibilidades de jogo ou narrativas, que muitas vezes são mutuamente exclusivas e a actualização de umas impossibilitam as outras. Na maioria dos RPGs,

⁷⁷Existem limites impostos pela realidade, obviamente, nem que seja na nossa forma de interagir com o jogo. No entanto estes limites não estão necessariamente no universo do jogo, e podem não ser representados neste. Por outro lado, observando os mais recentes avanços nos jogos de realidade virtual, vemos que cada vez existem menos limitações que impeçam a fruição de cada vez mais universos de jogo.

⁷⁸Recentemente tenho pensado se certos jogos de tabuleiro e jogos de autor como o Monopólio ou o Dungeons & Dragons não partilham também algumas destas características, de uma forma muito menos sofisticadas? Parece-me que sim, mas não vou aprofundar agora o tema, pois poderíamos inclusive pensar até em jogos como os Jogos Sem Fronteiras ou o American Gladiators, que de certa são baseados em jogos tradicionais, mas em condições incomuns, muitas vezes incluindo a construção de cenários imensos. Continua a não haver a construção de um novo mundo, mas existe uma certa diferença entre o “mundo artificial” e o o mundo natural. Para já deixo a questão em aberto.

⁷⁹Midway Games (Super Nintendo), 1993 Este é um jogo em que apenas se vêm duas personagens num cenário com o propósito de lutarem entre elas e irem progredindo num campeonato de luta. Mas todas as personagens têm habilidades diferentes e uma historia também diferente, que justifica a presença daquela personagem naquele campeonato. A historia são diversas, desde vingança, a querer salvar ou mundo ou a procurar fama, com os jogos seguintes que foram saindo na mesma série, estas historias foram-se tornando mais complexas, sendo até realizado modos de jogo que acompanham uma narrativa.

⁸⁰Id Software (PC) 1993, neste caso uma base militar fazia experiências que correram mal e libertaram muitos demónios que tem de ser combatidos pelo jogador.

⁸¹Ubisoft Montreal (Xbox), 2002, uma historia linear de espionagem que se foca nas peripécias do agente Sam Fisher, feito como uma historia da franquia do famoso escritor de livros de espionagem Tom Clancy.

⁸²Valve Software (PC) 1998, uma imensa e detalhada historia de como um cientista consegue sobreviver a uma invasão extradimensional após uma experiência que correu mal. Apesar de parecer igual ao Doom, nesta pequena descrição, em termos narrativos o jogo é largamente orientado por alguns acontecimentos fixos para o desenvolvimento da historia, e esta também em muito beneficia da interacção com outros personagens que nos dão missões e nos explicam o que está a acontecer. A historia é feita pelo pormenor do que está a acontecer e orienta o jogo, não lhe dá apenas uma mera justificação representacional, como no caso do Mortal Kombat II.

como no caso de Mass Effect 2⁸³ ou do Fable⁸⁴, isto acontece, ou seja, dão a possibilidade do jogador se tornar um herói ou um vilão, um mágico letrado ou um brutamontes hábil etc., um dos jogos mais conhecido é o Elder Scrolls: Skyrim⁸⁵ ou o GTA V⁸⁶... No entanto se é óbvio que surgem problemas acerca da narrativa dos J-U que permitem vários j-j cada um com diferentes histórias, creio que tal é mesmo visível em todos os J-U, mesmo naqueles em que (aparentemente) tem uma apenas uma única história possível. Afinal uma história narra os acontecimentos de algo, nomeadamente das suas acções ou eventos, e num J-U pode-se agir de diferentes formas. Pode-se ver, mesmo na série do Half-Life ou do Splinter Cell nos quais a história é linear, que no entanto dois jogadores irão fazer, necessariamente, dois jogos diferentes, cada um sendo visto de (pelo menos) duas formas diferentes, por exemplo pode-se ver um jogador impulsivo que prefere usar a força bruta matando desnecessariamente, usando apenas a sua habilidade manual para o fazer etc... enquanto que o outro planeia cuidadosamente cada um dos seus passos com todas as precauções e evitando conflito etc... Mas podemos mesmo ter uma única história se, contando-a duas vezes, numa descrevermos um psicopata e na outra descrevermos alguém em perfeito controle de si mesmo e das suas vontades (talvez mesmo a nível de obsessão)? Creio que se possa dizer que é impossível haver uma narrativa, pelo menos nos moldes de Roland Barthes, mas tal não quer dizer que não seja possível algo semelhante a haver uma narrativa única, uma narrativa do Jogo, uma Narrativa. Talvez para isso seja necessário haver uma narrativa da vontade, intenções e objectivos do criador do jogo, e nesta Narrativa estarão contidas todas as narrativas, as quais são criações dos jogadores. Mas sobre as ideias de como conjugar um universo de possibilidades com a possibilidade de uma narrativa é um tema ao qual regressarei noutro capítulo.

Outras questões interessantes provêm destas possibilidades inerentes aos J-U, possibilidades que se realizam com escolhas, com acções de pessoas (jogadores), acções que são feitas num espaço, som, grafismos com referências, que expressam e que apelam a certas coisas, nomeadamente a atitudes morais. Mas aqui já refiro duas coisas, aspectos mais tradicionais da estética, a ideia de expressão e denotação, que têm de ser pensados de uma forma diferente, com componentes modais e a considerar que a sua base é a da possibilidade e não a da definição concreta. Outra coisa é a componente moral, que mais uma vez apenas obtemos a partir de duas coisas, a necessidade do nosso acto e o facto de ser uma escolha nossa, será que a moralidade se torna assim tão inerte nos jogos. Especialmente visto que os jogos não têm de ser solitários...

Mas isso são temas que por agora apenas desejo demonstrar como consequências das características estético-ontológicas dos jogos, mas também voltarei estes temas posteriormente.

⁸³Bioware (PC) 2010, neste jogo a história é passado num futuro em que os humanos colonizaram o espaço e conhecem outras raças extra-terrestres e segue a investigação da, ou do, comandante Shepard (a escolha é do jogador) a ataques a colónias humanas e à criação de uma equipa que acabe com os ataques. Mas os sítios que investigamos, as pessoas e alienígenas que recrutamos ou ajudamos, a pesquisa tecnológica que fazemos para nos ajudar nas batalhas etc... depende largamente de como e quando queremos fazer as coisas e, apesar de haver alguns eventos obrigatórios, jogadores diferentes podem ter histórias e percursos de jogo bastante diferentes em armas, colegas de equipa, relações com colegas e até traições de colegas.

⁸⁴Big Blue Box Studios (Xbox) 2004, ou jogo em que se acompanha a vida de um rapaz cuja família foi morta e que mais tarde a vai vingar, entretanto a faz-lo tanto se pode tornar num herói como num vilão desse mundo, dependendo como actua nesse mundo e do seu comportamento em alguns casos. Pelo meio o jogador tem à sua escolha coisas mais práticas como se quer usar magia ou armas tradicionais e se dessas quer usar bestas ou espadas. Ou se prefere adiar a luta e tentar casar com outras personagens.

⁸⁵Bethesda (PC) 2011, este jogo é um autentico mundo, com imensas possibilidades sobre o que se pode fazer ou não nele, existem jogadores com vários milhares de horas no jogo que não experimentaram todo o que havia a experimentar.

⁸⁶Rockstar (PC) 2015, este jogo segue um criminoso do na cidade ficcional de Los Santos, em que existe o equivalente a uma cidade real onde o jogador pode ir a qualquer sítio e fazer as mais variadas coisas, quase todas de cariz criminoso, mas neste jogo também se passa milhares de horas sem conhecer todo o que há a conhecer.

Retomemos então a questão inicial, o que é um jogo de vídeo? Já vimos onde se enquadra a sua existência, nomeadamente na acção de ser jogado, mas ser durante uma acção específica (do jogo) não nos diz o que é. Vimos também que existe pois está contido num fluxo de acção/reacção entre a obra dos criadores e os jogadores, num jogo de vontades onde muitas vezes é difícil de saber o vencedor (muitos foram os criadores que se deram como surpreendidos com aquilo que os jogadores fizeram nos seus J-U).

Mesmo assim creio que na essência do jogo de vídeo, aquilo que a define, não é a interactividade, mas sim a sua incompletude de criação e a componente de descoberta e exploração da possibilidade. Pois o acto de jogar é um acto de criar sobre aquilo que, apesar de semicriado, ainda não está completo, mas é também uma forma de se descobrir, pois ao se decidir a acção está-se muitas vezes a fazer um acto (inconsciente?) de natureza criadora e estética, e estes são sempre uma forma de decisão. Delineia-se mais uma importante diferença entre os criadores e os jogadores, nos primeiros a criação é plenamente consciente, no segundo pode não ser consciente, tal como muitas vezes de facto não é. A escolha do jogador, apesar de criar o j-j, não tem necessariamente como objectivo criar o j-j (apesar de ser uma consequência necessária), tem como objectivo primário o de experimentar o J-U. A sua definição em algo de transmissível de forma absoluta (por oposição a transmissão de algo modal que é o J-U) pode ser equacionado, mas nunca é o elemento único, sob pena de deixar de ser um jogo. Mas isto não invalida que jogar seja sempre uma forma de se criar a partir de uma espécie de um trabalho sempre incompleto, o j-j é uma criação simbiótica de algo que é mais do que a soma das partes, algo que é a exploração dos segundos sobre a incompletude dos primeiros. E que ao se completarem os j-j também descobrem (conscientemente ou não) acerca deles próprios, enquanto parte do J-U, e uma das suas particularidades é que esta criação e descoberta é feita na própria obra.

Isto, pois, para qualquer obra de arte é possível criar outra a partir dessa (como no caso da interpretação de um texto, de uma música ou mesmo de uma performance) mas isso será uma outra obra e nesses casos também não é uma necessidade. Mas no caso de um jogo de vídeo a parte criativa é uma necessidade essencial ao próprio J-U. De certa forma pode-se dizer que criar semicriadores é a forma natural do jogo de vídeo.

Ludologia ou Narratologia: Uma Conciliação

Neste capítulo pretendo tratar uma questão clássica da literatura dos estudos sobre jogos de vídeo (isto se for o caso de algo tão recente já poder ter clássicos) a qual assenta na natureza dos mesmos. Esta questão é sobre como estes devem ser interpretados, dum ponto de vista estético, e para a qual surgem duas respostas mais comuns, as quais se dividiram classicamente entre serem conjuntos de regras ou serem novas formas de narrativa (de carácter ergódico).

Esta é uma questão importante, afinal existem tantas formas de arte que são uma forma de contar historias, de narrar acontecimentos que se desenvolvem num espaço e tempo específicos e se referem a um sujeito específico (singular ou não), não está a literatura, o cinema e até a música cheia de exemplos destes. E não será o jogo, também, mais uma maneira de narrar coisas, de contar historias? Afinal partilham tanta coisa com a narrativas, ambos têm personagens e eu diria que até têm protagonistas. Ambos têm acontecimentos que evoluem num espaço e num tempo específico. Ambos contam coisas. E se certamente parece que certos jogos podem servir principalmente para contar historias, jogos como o Half-Life por exemplo (mas ainda iremos averiguar se de facto o fazem), noutros torna-se bastante dúbio se isso acontece, num FallOut 3⁸⁷ ou The Elders Scroll: Skrym pode-se, no mínimo, contar imensas historias diferentes, com diferentes personagens e diferentes cursos de acção. Existe uma historia aqui? Pode, em casos destes, o jogo ser pensado como uma forma de narrativa?

A primeira destas posições é a da Ludologia, nesta visão os jogos não são mais do que conjuntos de regras, state machines como lhes chama Jesper Juul⁸⁸, ou seja, um conjunto de condições com um grau de obrigatoriedade absoluto, as quais levam a um numero limitado e delimitado de estados de coisas. Estas regras também determinam a evolução que existe entre estados de coisas, ou seja, de um primeiro estado de coisas a um segundo estado de coisas, existe uma progressão, que é uma clara evolução ditadas pelas regras do jogo.

⁸⁷Bethesda (PC) 2008

⁸⁸State Machines no sentido em que a cada momento de um jogo temos um certo estado de coisas preciso e as condições que levaram à obtenção do mesmo, tal como as condições que levarão à criação de um novo estado de coisas, Juul, equipara os J-U a maquinas com regras que levam estados de coisas a outros estados coisas, escolhidos pelos jogadores.

A segunda posição é a da Narratologia, a qual diz que os jogos de vídeo não são mais do que uma forma de narração, servem para contar uma história, não sendo constitutivamente diferente de um romance, um filme ou um conto tradicional transmitido oralmente. Num entanto será certamente uma narrativa ergódica, ou seja, uma que necessita de um esforço mais do que o meramente interpretativo. Um exemplo de tais formas de narrativa será “Euestouaescreveristo”⁸⁹, isto é obviamente compreensível, nem tem muito que interpretar ou requer muito esforço, mas implica um esforço por parte do leitor, especialmente quando comparado a “Eu estou a escrever isto”. A primeira é levemente exemplificativa de uma forma de narrativa ergódica, pois requer ao leitor um esforço de interpretação para perceber a mensagem do que é narrado, a segunda é o exemplo de uma forma de narrativa simples, não ergódica. Ambas as posições têm as suas razões de existir, como tentarei demonstrar, mas, no entanto, discordo de ambas, pelo que vou tentar semiconciliá-las, apresentando a minha própria posição na matéria. Curiosamente, apesar deste parecer ser um dos grandes debates na área em questão, aparentemente não existe muita literatura sobre o assunto (o que não é contraditório⁹⁰), mas creio poder apresentar fidignamente ambos os lados da questão.

Comecemos por falar sobre o J-U⁹¹, a primeira coisa a fazer será defini-lo, ou seja dizer características que todo o J-U tem de ter e talvez que tudo o que as tenha seja um J-U, e o porquê de sê-lo. Não havendo consenso em tal definição tentarei apresentar um meio termo capaz de, pelo menos, não desagradar a ninguém, assim sendo um J-U é um universal de acções regradas com contexto (o qual pode ser abstracto), com vista a um (ou mais) objectivo(s) específico(s), o qual produz um resultado quantificável, sem necessitar de nenhum propósito além do prazer de ser jogado. Aqui os conceitos podem ser vistos não só como uma espécie de regras (que continuam a ser), mas normalmente também têm conteúdo simbólico associado, e neste caso vale a pena acentuar a diferença.

Automaticamente conceitos como o de tempo, sentido e evolução (state machine), multiplicidade de entidades (as que agem e as que reagem), escolha, decisão, acção e possibilidades têm de ser incluídos, fazem parte de um processo e de uma necessidade dos próprios elementos. Note-se que nada nos impede de que tais acontecimentos sejam contados, ou que aconteçam de forma a que dê para contar as coisas. Afinal todos os jogos podem ser contados e até mesmo relatados em tempo real. Qualquer jogo de vídeo pode ser exemplo disto, pois, um jogo não se apresenta na sua forma matemática ou algorítmica⁹², apresentam-se num contexto sensível, concreto e estético escolhido pelo seu criador (parte da origem estética do J-U) o qual cria um espaço e tempo próprio onde decorrem os acontecimentos, no mínimo poder-se-ia sempre fazer a narração da evolução da state machine.

Do outro lado temos a Narratologia, a narrativa é um conjunto de acontecimentos centrados numa personagem (não necessariamente antropomórfica ou singular), que estão ordenados de uma

⁸⁹Assim mesmo, sem espaços.

⁹⁰A maior parte da literatura que obtive sobre o assunto assim o referiu, mas aquela que é exclusiva sobre o tema foi escassa. Creio ter sido uma das discussões originárias dos estudos sobre Jogos de Vídeo, talvez muito debatida oralmente, mas ainda sem muitos registos escritos.

⁹¹Relembremos que por J-U, quero falar daquilo sobre o qual são feitos os jogos individuais, isto é, os jogos jogados (denominados de apenas jogos), assim sendo o J-U é, por exemplo, o Half-Life, aquilo a que um jogador acede, como berço de uma imensidão de possibilidades específicas para virem a ser jogado. Ao passo que um jogo (j-j) será, por exemplo, o meu percurso/escolhas específico nesse J-U (de cada uma das vezes que o joguei).

⁹²Talvez mesmo de um algoritmo se possa fazer uma narrativa, afinal muita da filosofia da matemática assenta em funções recursivas ou teorias intuicionistas, ambas se constroem no tempo, tem entidades e evolução (mas será que têm um protagonista?), mas pessoalmente duvido que este possa, na sua forma pura ou inicial, só com variáveis, ser uma narrativa.

forma significativa, estes acontecimentos têm o propósito de contar algo. Apesar disto, não é necessário que a narrativa seja entendida de forma imediata, isto é, pode haver um elevado nível de esforço, até incomum, como decodificar a escrita, procurar conhecimentos de que não dispomos actualmente numa enciclopédia, ou lançar dados para descobrir o próximo bloco de texto (como em certos livros direccionados às crianças)⁹³, para que seja possível perceber a narrativa. Mas não existe uma real interacção, no sentido em que faça o leitor (ou qualquer que seja a forma usada na narrativa ergódica) vir a alterar o estado das coisas da historia, sendo esta a grande a motivação para se pôr em causa que o Jogo seja “apenas” uma outra forma de se construir narrativas.

Esta é uma definição que provem das definições clássicas de narrativa, uma vez que certos autores alargaram o conceito de narrativa a todo o mundo ficcional ou até mesmo à nossa fenomenologia. Isto é, certo autores consideram, que a narrativa é a própria forma de nós vermos o mundo, ou seja, vemos o mundo e interpretamos o mundo através da construção de uma narrativa própria na primeira pessoa.

A primeira destas formas encontra facilmente resistência num jogo como o Tetris⁹⁴, pode-se tentar dizer que é apenas matemática e lógica algoritimizada, mas na verdade é mais do que isso, realmente é lógica, matemática e um algoritmo na sua essência formal, mas estetizado na visão do seu criador tendo espaço, tempo, formas, desafios... aliás o jogo não é um desafio dos supra mencionados (matemático, lógico) mas sim um desafio de ordenação espaço-temporal, nenhum dos dois em linguagem matemática/lógica, mas sim intuitiva, em que se escolheu formas rectangulares a cair verticalmente, enquanto que para um desafio puramente matemático/lógico estes são dados irrelevantes.⁹⁵ Na definição mais forte, todo o fenómeno é uma forma de narrativa, pelo que não há forma de contra argumentar, mas também não implica uma definição de J-U pois aquilo que está a definir é a experiência, e eventualmente mesmo que seja uma definição correcta não implica que a definição de J-U esteja falsa. Pessoalmente não vejo sentido em considerar a música, a poesia, ensaios, algoritmos, pinturas abstractas ou conceitos puros de formas e outros afins, de que possam ser vividos como narrativas, no entanto compreendo a tentação de se dizer tal do fluxo fenoménico que nos vem do mundo natural (ou por coisas como a ideia de identidade pessoal, vinda de Paul Riccor), em que, fenomenologicamente, o mundo realmente é um conjunto organizado de eventos perspetivados por nós e aparentemente, arrisco dizer, grande parte das vezes, com sentido. Mas estou a fugir ao âmbito desta tese, além do mais pretendo vir a afirmar que todo o J-U (e j-j) tem uma estreita relação com as historias e com as narrativas, sem que ele próprio seja apenas uma nova forma destas. Não creio que o jogo de vídeo seja uma forma de se contar acontecimentos, mas para introdução deixo a pergunta: o que é que não se pode transformar numa narrativa, melhor ainda, numa historia?

Permitam-me pegar em dois tipos de jogos diferentes. Um destes géneros posso exemplificar com jogos como o Half-Life ou o Zelda, o outro género pode ser exemplificado com jogos como o Fable ou o Mass Effect. Nos primeiros J-U tem-se uma historia complexa e imensa feita pelos criadores do J-Us, que todo o jogador verá e ajudará a materializar. Nestes J-U, apesar de haver uma

⁹³Existem livros feitos por pequenos parágrafos numerados e no fim de cada paragrafo temos instruções, para usar o lançamento de dados e determinar qual o paragrafo seguinte que vamos ler. Desta forma, estes livros permitem diversas historias. Mas creio que estes livros não são propriamente livros, mas sim uma espécie de jogos de autor que usam ferramentas semelhantes a livros.

⁹⁴Alexey Pajtinov (GameBoy) 1989

⁹⁵Variações do jogo em que apenas variam os conteúdos gráficos e sonoros, são bastante comuns. Existe por exemplo, o “Tetris” que em vez de formas rectangulares têm formas geométricas com “caras” de animais e uma música mais calma, que muita gente considera mais apropriados para um público mais infantil, pois os elementos estéticos tradicionais se adequam mais às crianças (apesar de a estética das regras se manter a mesma).

certa prédefinição de coisas, que vão necessariamente acontecer, cada jogador fá-la-á de uma maneira diferente. Por exemplo, para passar de nível matando um inimigo final, o boss, certos jogadores, irão matar o boss à primeira tentativa com a arma x, enquanto que outros vão precisar de cem tentativas e vão utilizar as armas x,y,z, mas ambos têm de matar o boss e em ambos os casos isso só vai acontecer quando infligirem uma certa quantidade de dano num membro específico do inimigo. Nestes J-U parece bastante fácil de aceitar que os jogos sejam uma forma de narrativa, mas mesmo assim todos os j-j acrescentam algo mais, muito mais, que não estava presente no J-U antes de ser jogado (pois apenas se apresenta como uma possibilidade de um j-j). E esse algo acrescentado é tão essencial quanto a história impressa pelos criadores do jogo, e é ele próprio um elemento criador da história, basta tomarmos como exemplo ora o jogador experiente, hábil e ousado, ou o jogador inexperiente inapto e assustado. Mesmo assim o jogo continua a ser usado para criar uma história, mas cria histórias, pelo menos ligeiramente, diferentes consoante quem joga. E da parte dos jogadores estas componentes da história não são necessariamente intencionais, ou seja, em que o que é feito, não é feito para criar uma história, ou melhor, o que resulta na criação desta história, não é necessariamente feito em prol de criar uma história, mas sim tendo em vista os objectivos do J-U, os quais não se interessam pela história (apesar de poderem, e muitas vezes serem contextualizados nesta). Mas se estes J-U são, aparentemente, menos problemáticos para a ideia de Narratologia, pois existe um maior grau de proximidade entre todas as histórias possíveis, então passemos ao segundo grupo.

Os J-U do segundo género permitem que o jogador escolha explicitamente entre várias possibilidades, entre por exemplo fazer A ou B, matar ou deixar viver, escolher o caminho X ou o caminho Y, em que a escolha de uma coisa impossibilita a outra⁹⁶. De facto, cada j-j cria uma história bastante diferente para cada jogador diferente, revelando não só protagonistas com particularidades diferentes, mas personagens, eventos, locais, entre outras coisas, diferentes. Dificilmente se poderá dizer que o objectivo dos criadores é contar uma história e muito menos é o dos jogadores conhecer essa história se de facto não há uma história certa a contar. Existe sim muitas possibilidades de se contar uma de muitas histórias possíveis. Mas não existe A História pela qual todos os jogadores e espectadores passarão e conhecerão. O objectivo do jogador quando joga um destes jogos, é explorar o J-U, é o de conhecer os “state machines”, as suas regras e as possibilidades de passagem de uns state machines para os outros, mas não existe necessariamente um instinto de criar uma história.

Por parte dos criadores possivelmente existe um desejo de libertação de uma ordem rígida de eventos e características, existe o desejo de permitir a possibilidade em vez de a confinar entre os poucos pontos fixos que outras artes estabelecem, e por parte do jogador corresponde-se o desejo não de conhecer a pré-determinação, mas sim o de exploração e experimentação do possível. Como observamos, mesmo nos casos de um J-U como o Half-Life, em que o J-U é planeado para criar j-j relativamente semelhantes, mesmo assim a dissemelhança pode ser bastante grande pois um jogador ousado e experiente daria origem a uma história de alguém que, imaginemos a interpretação, estava a cumprir um destino “divino” previsto e como tal fazia-o com a “habilidade dos deuses”, mas no caso do jogador inexperiente e cauteloso, a história poderia ser acerca de alguém que se viu em circunstâncias nas quais nunca se tinha suposto encontrar mas que mesmo assim conseguiu superar-se, evoluir, tornar-se mais do que era e descobrir sobre si mesmo naquele contexto. Estes termos não existem no J-U do Half-Life, mas isso não impede que as histórias resultantes do j-j não sejam assim. Se pensarmos num J-U como o Crysis⁹⁷, que está entre os dois géneros supramencionados, em que

⁹⁶No grupo mencionado antes, a progressão no j-j está dependente de se fazer ou ir a certos sítios específicos pré-determinados, nestes está apenas dependente de se fazer ou ir, inespecificamente a onde ou a fazer o quê.

⁹⁷Crytek (PC), 2007, neste jogo a história base é só uma e os eventos são relativamente pré-determinados, no entanto os cenários são imensos e a forma de alcançar os objectivos fixos são muitos. O jogador pode escolher o combate directo, pode evitar o confronto escondendo-se na vegetação densa, pode escolher armas de longo alcance ou de curto

também existe uma historia base, mas no qual as estratégias de jogo possíveis⁹⁸ (ou os estados da state machine) são multiplicadas por um grande numero de factores, e que por consequência mais j-j diferentes são possíveis, mais possibilidades de historias temos, mesmo havendo bastantes pontos fixos pelos quais todos os jogadores e espectadores vão passar ou assistir.

A ideia de serem narrativas obriga-nos a pôr mais questões sobre os jogos. A nível das personagens, por exemplo, quem é a personagem principal, num jogo com possibilidades mais estritas como o Half-Life? O Dr. Gordon Freeman⁹⁹, que tanto pode ser um lutador exímio ou lutador bastante incapaz, pode uma historia ser a mesma e caracterizar o protagonista com características contraditórias? Ou a personagem é simbiótica com quem joga, e como caracterizar protagonistas de historias assim? O caso piora se formos para jogos com universos de possibilidades mais latos, levantando bastantes problemas às teorias da narratologia, pois intuitivamente não conseguimos separar o protagonismo da historia da pessoa que joga.

Desta forma, resta-nos admitir duas hipóteses, mesmo nos jogos mais restritos. Ou diferentes jogos tem sempre protagonistas diferentes (jogadores diferentes) e cursos de acção diferentes, o que faz destas historias, historias diferentes e consequentemente um jogo não é uma única historia, o que põe em cheque a ideia de que o jogo é um meio de contar uma historia. Ou a mesma historia pode ter diferentes protagonistas e cursos de acção diferentes, o que assalta as ideias básicas de uma narrativa. Desta forma um J-U é sempre, no melhor dos casos, uma historia incompleta das suas noções fundamentais, ou então teríamos de recorrer a uma espécie de essencialismo entre todas as historias e j-j resultantes do J-U¹⁰⁰. Se casos de jogos com maiores universos de possibilidade, ou casos como

alcance, pode utilizar a física e arremessar objectos que encontre aos inimigos... para tal ainda tem um fato de alta tecnologia que lhe permite ampliar as suas capacidades de resistência, força etc... Desta forma com uma historia fixa, existem bastantes formas de a percorrer com recurso a diferentes estratégias de jogo, unicamente dependente do jogador.

⁹⁸Ou seja, neste J-U, apesar de haver uma historia, eventos específicos pelos quais todos passam, existem muitas formas de chegar a esses eventos. Para tal o jogador pode fazer um amplo leque de escolhas, como escolher o seu posicionamento no terreno, escolher de muitas armas diferentes ou o mesmo com ferramentas e habilidades, e as simulações físicas dos objectos “naturais” fazem com que o numero de j-j possíveis num jogo como o Crysis seja bastante elevado. E as historias que daí resultarem serão igualmente numerosas.

⁹⁹Segundo a narratologia, seria de facto o Dr. Gordon Freeman, aquele que o jogador encarna, que é quem protagoniza as principais acções.

¹⁰⁰No mínimo as actuais teorias, que eu conheço, de essência e modalidade teriam de ser grandemente adaptadas para lidar com este tipo de situações, afinal não se trata de ser a mesma historia em diferentes mundos possíveis (e com as diferenças expectáveis entre estes). Ou seja, nos jogos não é o caso “simples” de que no mundo actual na historia do Homem-Aranha, o nome do personagem seja Peter Parker, e que no mundo p1 a historia seja praticamente igual, mas a grande diferença seja que o seu nome é John Parker. No jogos existe o J-U(1) no mundo actual que cria o j-j(1a) e o j-j(1b) e o j-j(1c) e por ai adiante (e as respectivas historias), mas num mundo possível p1 o mesmo jogo existe J-U(p1) e cria os j-j(p1a) e o j-j(p1b) e o j-j(p1c) e por ai adiante. Se admitirmos que a relação entre o J-U(1) e o J-U(p1) é semelhante à das historias alternativas do Homem-Aranha, não o podemos fazer o mesmo na relação entre os j-j(1a) e o j-j(p1a), ou à relação entre o J-U(1) e o j-j(p1a), pois existe um acumular de níveis de possibilidades e escolhas diferentes que, à partida, impossibilitam dizer que um é a coisa mais parecida com o outro, nesse mundo possível. Teríamos, no mínimo, de dizer que existe um essencialismo de segunda ordem, mas não tenho a certeza de que isso seja muito prudente. No entanto, parece bastante intuitivo que se o J-U(1) e o J-U(p1) são o mesmo em mundo possíveis diferentes, então deve haver alguma relação entre os j-j criados por eles, a natureza desta é que é difícil de explicar.

Parte do problema surge pois se aparentemente as possibilidades permitidas pelos jogos se formalizariam bem com uma semântica análoga à dos mundos possíveis, a metafísica não (em boa parte a razão pela qual eu optei por falar de mundos de possibilidades e não em mundos possíveis). Afinal, estamos a falar de possibilidades e de escolhas efectuadas neste mundo actual. Para tal creio que a escolha de virtual pode ser, potencialmente, um melhor termo, no sentido em que a possibilidade já está inscrita num modelo dinâmico programado pelas regras do jogo (Tavinor, por exemplo, aborda o termo “virtual” muito levemente, sem levantar questões em relação à modalidade). Falta-nos uma teoria capaz de relacionar os j-j(1a), j-j(p1a) e J-U(1), creio que o termo virtual poder-nos-á ajudar, pois se considerarmos que a possibilidade virtual pertence ao modelo dinâmico possível e não à essência da coisa talvez possamos fazer estas relações sem complicarmos a modalidade da coisa, já que só necessitaríamos de algum essencialismo entre modelos dinâmicos, mas isto parece ainda de investigação. Até porque talvez houvesse conclusões a retirar para tudo aquilo que parece ter possibilidades no nosso mundo mas que não existe noutros, isto

o do Tetris e outros J-U mais abstractos, ou ainda casos com mundos menos antropomórficos forem considerados, então creio que se torna bastante difícil de se ver os jogos como uma forma intrínseca de narrativa. Pois qual é o protagonista do Tetris, ou como se narra o Tetris? “Os blocos giram sobre eles próprios e deslocam-se no espaço para a esquerda ou para a direita antes de acelerarem até ao fundo e o bloco seguinte tem as mesmas propriedades” ou ““Ele” gira os blocos sobre eles próprios e desloca-os para a esquerda ou para a direita antes de acelerar até ao fundo e com o bloco seguinte “Ele” pode fazer exactamente as mesmas coisas”, apesar disto, de certa forma, narrar os mesmos acontecimentos as possibilidades de narração surgem de uma forma bastante estranha sendo numa o protagonista cada um dos blocos e no outro uma entidade tipo deus ou o próprio mundo. Certamente que a narratologia encontra grandes dificuldades com este tipo de coisas.

Mesmo assim, enquanto descarto a possibilidade de os J-U serem uma forma de narrativa, creio que todo o j-j é uma narrativa.

A minha justificação para tal começa por uma nota, primeiro por notar que uma narrativa pode sempre ser uma forma de fazer um jogo, isto é, ser uma ferramenta utilizada na criação de um J-U, como nos supramencionados exemplos. Nos J-U os seus criadores podem utilizar a narrativa de várias formas, como contexto, no Dota 2 por exemplo, um jogo unicamente jogado online em partidas singulares (como numa partida de paintball) todo o jogo e personagem estão contextualizados através de pequenas narrativas, que, no entanto, são irrelevantes para a mecânica do J-U, a ferramenta da narrativa existe, mas o seu único papel é o de enriquecer o mundo não o de interferir nas suas possibilidades. Ou as histórias podem até ser um, ou um dos elementos fundamentais do J-U, como uma forma de contar a história que querem contar, mas esta não a pode definir completamente o J-U pois este necessita de um universo de possibilidades para ser jogado, de forma a que na melhor das hipóteses são narrativas ergódicas. De certa forma, nestes J-U, podemos dizer, caridosamente, que é um universo de possibilidades perspectivado para um conjunto de acontecimentos em particular, apesar de incompleta, a história tem sempre essa componente fixa e as possibilidades são várias, mas têm sempre de a referir.

Para exemplificar com o Half-Life, deixem-me apresentar parte de um guia de jogo, mas antes vou explicar o que é um guia de Jogo. Em certos J-U que têm uma forte componente narrativa como este, é possível escrever um guia com aquilo que o jogador pode (e normalmente deve ou tem de) fazer para progredir e concluir no j-j. Note-se ainda que muitas vezes tais guias não são possíveis em muitos tipos de J-U, como o caso do Tetris ou do Unreal Tournament quanto muito são publicados conjuntos de estratégias de jogo, com conselhos e perspectivas úteis, mas que em si mesmas não garantem a passagem de um obstáculo em particular. De facto, no caso dos guias o que este faz é dar instruções para num dado contexto específico do J-U, onde se apresentam certas condições, se realizarem certas acções para se poder ultrapassar as dificuldades e obstáculos presentes, cada jogador têm de fazer genericamente as mesmas acções, apesar de poder haver, e quase certamente há, diferenças particulares. Mas eis um excerto do dito guia do Half Life:

é, parece perfeitamente necessário que amanhã haja ou não uma batalha naval neste mundo possível (o actual), mas isto não é necessário para todos os mundos possíveis, só para aqueles em que haja navios e água. Para complicar também parece perfeitamente necessário que amanhã se crie, ou não, um jogo de vídeo que é um modelo dinâmico com possibilidades virtuais como a v1, a v2 e a v3... mas este modelo só é possível num mundo possível onde existam computadores... Mas então temos uma possibilidade virtual v1, de uma possibilidade de duas (a criação ou não do modelo) que existe dentro do mundo actual, a qual só é possível em mundos possíveis onde haja computadores. Como se pode ver a ideia da possibilidade torna-se bastante complexa e confusa, e desconheço respostas razoáveis que se possa dar neste momento. Pelo que esta é uma investigação para outra altura.

“We've got Hostiles

Go down the corridor and around the bend to the right. From now on you'll have to watch out for little red laserbeams crisscrossing your path. Tripping them will activate painful sentry guns. Jump over them or duck under them whenever at all possible. Also, beware for whitish-blue laser beams, these indicate tripmines, which will explode when anything (you, a box, an enemy, anything) crosses their path.

You'll play a game of cat and mouse with the sentry guns and a bunch of teleporting monsters here. Eventually you'll come upon some boxes which you'll need to hop over.

On the other side of the boxes is a particularly clever trap: red tripwires, a slippery floor, and an open elevator shaft. You can try to hop the trip lasers, or you can bounce a few grenades around the corner to take out the sentry guns. Be careful, though: if you break the glass on the wall switches near the big thick doors, alarms will go off and the doors will slowly seal shut, which doesn't help you much if you're on the wrong side.

Be careful with the tripmines on the other side of the thick door. I recommend remote detonation via grenades.

Continue forward and up the ladders.

(Conspiracy theory: try shooting the G-Man you'll see up above. He must have some sort of personal force field.)

In the next room you'll see a scientist run up to a soldier, thinking he's being rescued. Naturally, he's mistaken. (And the plot thickens...) Don't bother saving the scientist (you won't exactly be a boy scout by the time all of this is over) and don't bother trying to reason with the soldier either.

(Sadists: if you do save the scientist down here, try positioning him in front of the explosive barrels and then blowing everything up. Watching scientists gib never ceases to amuse me.)

Go up the lift by pressing the button. Up here you'll see some another scientist getting his, and there will be three soldiers waiting for you, as well. Be careful!

Soldiers will flank, retreat, and work together against you. The best way to survive an ambush, as veterans will tell you, is to run straight into it. The same logic applies here.

(...)”¹⁰¹

¹⁰¹Disponível em http://www.ign.com/wikis/half-life/We've_got_Hostiles em 03/05/2016

Tal excerto demonstra que neste J-U realmente existe uma forma de narrativa como ferramenta de criação, apesar de, como referido, não constituir o fundamental do J-U, já que diferentes jogadores preencherão necessariamente a história com detalhes adicionais diferentes uns dos outros. No entanto tal não se pode dizer de um jogo como o Unreal Tournament, também pertencente ao mesmo género geral (o género dos First Person Shooters, ou FPS), mas descrito na Wikipédia desta forma:

“O Unreal Tournament foi desenhado como um jogo de tiros na primeira pessoa em arena, com partidas frente-a-frente até à morte que são o foco primário do jogo. A campanha de jogador a um é essencialmente uma série de partidas jogadas contra bots. Para partidas em equipas os bots também são usados para preencher o papel de colegas do jogador”¹⁰²

Neste tipo de J-U a narrativa como elemento da criação do J-U, é completamente abandonada, as regras reinam em termos de jogabilidade, de facto, ainda nos é dado um contexto com uma pequeníssima narrativa (menos do que no Dota 2), mas nunca passa por ser mais do que isso. No entanto a ideia de uma possível forma união entre Jogos e narrativas não é nova, já Gonzalo Frasca escreveu o artigo “Ludologists Love Stories Too”¹⁰³ (e duvido que alguém tente refutar a premissa deste título), mas a ideia de estarem conectados a um nível fundamental é algo completamente diferente. Pessoalmente admito que de todo o jogo pode vir a ser criada uma narrativa, mas para tal tomarei um caminho diferente.

Para admitir que todo o jogo é uma narrativa, permitam-me invocar uma nova entidade para este conjunto de intervenientes estéticos, a do espectador. Nova apenas no contexto desta tese pois a história da estética é feita no dueto entre artista/obra de arte e espectador, um como criador e outro como receptor da obra de arte, aquele para quem a arte toma uma forma definitiva, de facto a obra de arte pressupõe o espectador se não como acto, então como possibilidade necessária. É necessário que seja possível haver um espectador para apreciar a obra, não é o espectador que é necessário, pois uma obra pode nunca vir a ser apreciada. Aliás podemos afirmar que este duo é o que permite, ou talvez que justifique, a passagem da ideia da obra de arte à obra de arte, isto é, que a obra de arte seja um (arte)facto do mundo real. A invocação é feita pois até ao momento apenas considere o J-U, ou seja, a obra de arte e os criadores de jogos, e considere os jogadores, aqueles quem dão acto à obra, a definem e concluem. Por fim introduzo a ideia do espectador como quem recebe o produto final e definido (criado pelo jogador, o j-j), alguém que está numa relação diferente com a obra, que está fora do campo das possibilidades pois não têm acesso a nenhuma das possibilidades.

Penso que a estética dos jogos de vídeo não se limita a um duo, mas expande-se a um tríptico. No duo o artista/obra de arte e o espectador estão numa dependência estética-ontológica, a existência

¹⁰² No original “Unreal Tournament was designed as an arena first-person shooter, with head-to-head multiplayer deathmatches being the primary focus of the game. The game's single-player campaign is essentially a series of arena matches played with bots. For team matches, bots are again used to fill the roles of the player's teammates. ” em https://en.wikipedia.org/wiki/Unreal_Tournament#Gameplay, a 03/05/2016

¹⁰³ Artigo disponível em http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

deste não pode ser dividida no reino da possibilidade, já que a criação da obra pressupõe a existência do espectador quando se define a arte como artefacto (concreto ou abstracto). Mas no tríptico as coisas alteram-se, também existem relações de dependência, mas são duas, uma primária entre o(s) criadores/J-U e o jogador, e outra posterior entre a obra concluída, materializada e determinada pelo jogador, o j-j, e o espectador. Talvez estas relações não sejam realmente bem nomeadas quando se fala em dependência, pois a primária é mais uma relação de cumplicidade, de simbiose, pois o J-U surge como universo de possibilidades, quase como que uma ferramenta de criação, mas que têm de ganhar a forma e o artefacto. O J-U é um berço de possibilidades que o jogador tem de actualizar com um acontecimento, mas se estes ao criarem um conjunto de eventos, fazem-no sem terem necessariamente interesses estéticos, fazem-no necessariamente com um interesse lúdico, ou seja, de avançar no jogo, explora-lo, melhorar ou aprender o mesmo e divertirem-se¹⁰⁴. Ou seja, jogam necessariamente com o interesse de jogar, tal não exclui o terem também um interesse estético, mas este é meramente uma possibilidade.

Mesmo assim jogar cria, nomeadamente o j-j, uma certa forma de actualização da arte das possibilidades em algo definitivo, numa outra forma de artefacto, apesar de necessariamente derivativa do J-U. Assim sendo temos todos os elementos para uma obra definitiva, mais temos todos os elementos necessários para uma narrativa, uma obra que deixa as suas marcas no mundo através de imagens e sons inscritos no passado deste universo e como consequência inalteráveis (isto sem recorrer a paradoxos temporais), factos embebidos em estética vinda dos seus criadores originais e pelas escolhas dos jogadores que o jogam, este conjunto de signos factuais que podem ser observados, analisados e mesmo apreciados por um terceiro, sob a forma de um j-j.

Esta é a segunda relação. Mas esta tem com um certo grau de independência ontológica, quando comparada com a anterior. Pois enquanto existe um pressuposto do espectador cada vez que se pinta ou toca (logo é necessária a sua possibilidade) no caso dos J-U estes completam-se esteticamente quando são jogados, não sendo necessária a possibilidade de haver um espectador. O poder haver um espectador que testemunhe e aprecie os j-j criados e definidos pelos jogadores é uma consequência externa à actividade de jogar. Necessariamente cada vez que se cria um j-j, cria-se um artefacto que pode ser espectado por um espectador, mas isso parte do facto de necessariamente todos os artefactos poderem, teoricamente, ser espectados, e não de o j-j ser feito para ser apreciado por um espectador.

Tal não impede de existirem e de, com a existência, vir o pressuposto de poderem vir a ser espectados, mas é, esteticamente, uma relação diferente, talvez até “inferior” aquela entre a da obra e do espectador.¹⁰⁵ Este algo, que é criado não é necessariamente perceptível ou intencionado nem pelos criadores do J-U, nem pelos jogadores, pelo menos não enquanto criadores ou jogadores, mas só por aqueles que observarem os j-j criados. Dos quais os criadores e os jogadores podem vir a fazer parte, sempre à posteriori, se deixarem a sua posição de criador ou jogador para visualizarem os j-j, feitos por outros ou até mesmo os feitos por eles próprios, e até mesmo através da sua memória ou gravações. Ou seja, tornando-se em espectadores, aqueles que por excelência recebem e apreciam a arte como obra final, como artefacto, e sobre o qual já não podem tomar acções.

¹⁰⁴De facto, muitas vezes podem-se fazer escolhas unicamente estéticas, como o visual dos personagens, mas normalmente não tem impacto na jogabilidade do J-U, outras escolhas são feitas unicamente por preferência pessoal que podem ter muito mais impacto, talvez essas tenham um carácter estético mais forte, pois afectam o j-j a mais níveis, a componente estética das regras, a narrativa resultante dos j-j e possivelmente elementos de estética tradicionais do j-j.

¹⁰⁵De facto, actualmente são transmitidos jogos em directo, normalmente torneios de jogos multijogador, em que jogos como o Starcraft ou Counter-Strike têm uma audiência de milhões, movimentando imensas quantias e tendo empresas como patrocinadoras de torneios. Existem serviços inteiros, como o *Twitch*, dedicados a transmitir jogos que estão a ser ou foram previamente jogados.

Estas duas relações são diferentes, tanto da relação comum obra-espectador, como entre elas próprias. A primária porque existe a interactividade e não só a receptividade, coisa que não existe de todo na relação habitual do duo. E na secundária por nunca ter acesso a obra primária, ou seja, à relação de interacção com um universo de possibilidades, mas mesmo assim tem algo mais que a relação obra-espectador originada por artefactos de outras formas de arte. Pois pode ter acesso a vários j-j e desta forma ter um vislumbre, não interactivo, do J-U, isto é perceber pelo menos, parte das suas possibilidades, sem no entanto as poder experienciar ou actualizar. Podemos dizer que um jogador quando joga têm acesso a algo diferente do que têm o espectador do j-j, ele experimenta um mundo de possibilidades a explorar e a escolher, experimenta o J-U na sua forma pura e desenhada para provocar a acção do jogador¹⁰⁶, pois o J-U tem de ser experimentado como pluralidade, como o mecanismo e como as regras das state machines para ser conhecido, enfim tem de se ser parte da simbiose para se conhecer e realmente ter acesso ao Jogo.

Mas o espectador apenas tem acesso à imagem, sons, aos resultados dessa união, não à simbiose, uma simbiose que é um conjunto de eventos centrados no jogador/personagem, num espaço, tempo e contexto que lhe dá sentido. De facto, aquilo a que o espectador tem acesso não é muito diferente daquilo a que vê no mundo natural, ou na historia, mas uma diferença crucial existe, os j-j a que tem acesso tem um fundamento estético, o que facilitará fazer da narrativa de um j-j ela mesma uma forma de arte, mas tal não é certo.¹⁰⁷

Desta forma creio que é possível legitimar uma ligação intrínseca entre J-U e narrativas, uma ligação ela mesma estética e íntima, sem, no entanto, reduzir os J-U a uma qualquer forma de narrativa. Mas incluí sempre uma narrativa porque se pode transformar numa à posteriori e com a intervenção do espectador. A contrario de uma narrativa em que o espectador é necessário em ideia (ou seja, ser uma narrativa faz com que exista a possibilidade de haver um espectador), estas narrativas são criadas por haver um espectador que observa o j-j.

Creio que tentar falar de uma narrativa dos J-U implicaria falar de uma narrativa como uma coisa radicalmente diferente daquilo a que chamamos de narrativa.

Pensemos o que se podia narrar de um universo restrito e intencional de possibilidades, o que se podia querer narrar de um universo restrito e intencional de possibilidades? Uma resposta a esta pergunta implica ver a narrativa de uma forma diferente, tal como para falar de jogos é necessário vê-los de uma forma diferente da que Wittengestein viu.

Seria possível fazer uma narrativa da possibilidade através das possibilidades, dos objectivos e daquilo que é excluído pelo J-U?

Deveríamos combater as dificuldades que o essencialismo nos traz (até a nível modal) e procurar uma essência de uma narrativa num J-U?

É possível narrar a possibilidade?

Devemos considerar o conjunto das narrativas possíveis, como uma forma de narrativa?

Talvez haja uma forma de se definir a narrativa que permita contar coisas sem ser um fluxo único de eventos ordenados (mesmo que eu não consiga contemplar como tal seria possível), mas essa não é a definição usada pelos defensores da Narratologia, e por muito interessante que essa

¹⁰⁶Este será o tema do próximo capítulo, a experiência de se jogar e de se ver o jogo, pelo que me vou conter no seu desenvolvimento, até a altura indicada.

¹⁰⁷Um tema ao qual espero regressar mais tarde.

discussão seja, talvez numa outra altura se possa discutir formas de definir a narrativa de forma a que contem um J-U. Neste momento sou obrigado a concluir que não podemos reduzir os jogos a narrativas.

Antes de terminar o tema, é interessante constatar que existe a ideia, bastante interessante, avançada por Robson e Meskin¹⁰⁸, de que alguns jogos de vídeo podem ser uma ficção interactiva auto-envolvente¹⁰⁹. Isto porque os jogos geram uma história ao serem jogados, e essa história gera uma espécie de verdades acerca dela própria. Isto dá sentido a poder-se afirmar com verdade acerca do jogador “Tu mataste o monstro”, mas isto é uma verdade ficcional feita sobre o mundo do jogo. A ideia de que alguns jogos de vídeo possam ser este tipo de ficções interactivas e auto-envolventes, em nada contraria o que aqui escrevi, parece-me. No entanto tenho dúvidas de que logicamente e ontologicamente possamos ser tão rápidos a aceitar este tipo de conclusões. Se desejasse entrar neste tema, sobre que tipo de verdades existe no jogo, teria de me munir de muito mais do que o conceito de ficção de Walton e destes dois autores. Por exemplo, existindo possibilidade, então precisamos de um tratamento análogo ao modal. E será a ficcionalidade a melhor forma de considerar as entidades que aparecem no jogo? Afinal pode haver vantagens em as considerar virtuais (isto é, modelos dinâmicos) mas não ficcionais¹¹⁰. Mas torna-se claro que não só esta discussão estaria bastante longe da proposta desta tese, como de momento não seria possível leva-la a bom porto, talvez noutra altura, para já contento-me em pensar que não afecta as conclusões deste capítulo e posso continuar a perseguir o tema inicial.

¹⁰⁸Robson, Meskin (2016)

¹⁰⁹No original “Self-Involving Interactive Fictions”

¹¹⁰Grant Tavinor é um dos autores que alude a esta questão, mas apesar de a responder negativamente, para já, eu não consigo concordar com ele. Confrontar Tavinor (2007), p 47.

A Estética

Nos jogos a estética ganha contornos próprios, fruto da sua natureza própria e diferente dos restantes objectos estéticos. Afinal também o jogo é uma questão de gosto, porque apesar de todas as pessoas gostarem de algum jogo, não gostam necessariamente do mesmo. O lúdico tem as suas formas de se manifestar no gosto, a sua maneira particular de se relacionar com as pessoas e de lhes estimular a apreciação daquilo que jogam, criando uma imensa variedade de obras a serem apreciadas através do jogo. O meu propósito neste capítulo é o de investigar como é que se dá a apreciação estética aquando o fenómeno lúdico do jogo.

Os temas que abordarei serão três nomeadamente, as formas de ligação com o jogo, os elementos estéticos comuns e a estética das regras e do possível. São estas três coisas as responsáveis pela forma como apreciamos os jogos e como estes nos influenciam e afectam. É por estas que gostamos ou não de cada jogo que experimentamos.

O primeiro destes aspectos é a forma como nos é permitido jogar, ou seja, o interface entre o jogo e a pessoa, a ligação entre a maquina e o jogador, normalmente isto traduz-se por aparelhos como comandos, ratos e teclados, óculos de realidade virtual, joysticks, comandos por detecção de movimento, tapetes sensíveis ao peso, televisões... a lista é longa e felizmente continua a crescer. Esta é a primeira ligação fenoménica que o jogador tem com qualquer jogo, é a sua forma de interagir com ele. Esta é também a única forma de experienciar o agir e o escolher no jogo, e o que vai permitir que o jogador fale na primeira pessoa em relação aquilo que acontece ao personagem. A simbiose entre o jogador e o mundo do jogo acontece a partir da forma que se tem de nos transformar em algo dentro do jogo, pois só algo dentro do jogo pode interagir com este, é aqui que entra o interface do jogo.

Isto permite-nos conhecer e usar as regras em toda a sua glória, as regras e as possibilidades do mundo do jogo (ou do J-U), pois estas só se podem conhecer experimentando, por isso o interface surge ele próprio como uma grande interrogação e uma forma de exploração e aprendizagem do jogo. E uma boa parte da historia dos jogos de vídeo estão dependentes da evolução dos interfaces.¹¹¹ Mas

¹¹¹Muitas vezes a historia dos jogos de vídeo é focada no constante aumento na capacidade de processamento dos computadores e consolas. Com uma certa razão, pois foi essencial para que se pudessem desenvolver novos géneros de jogos e com diferentes possibilidades, mundos maiores e abertos, com um elevado numero de jogadores em simultâneo, ou utilizando complexas simulações físicas. No entanto só foi possível aproveitar estes avanços porque houve forma de interagir com eles, se inicialmente as novidades foram coisas simples como ter um maior numero de botões disponíveis, hoje já falamos em controlos de realidade aumentada. Mas o aparecimento de géneros inteiros como os imensamente populares FPS (jogos de tiros na primeira pessoa, como o DOOM) só foram possíveis pois

seria errado vê-la como algo de externo ao jogo, como uma ponte que apesar de ligar duas margens de um rio se destaca por não ser natural quer ao rio, quer às margens. O interface faz parte do jogo e da simbiose e o seu propósito é não ser notado, pois o objectivo de pressionar um botão não é o de pressionar um botão, nem o de fazer algo acontecer lá no jogo, no outro. Toca-se num botão para nos defendermos, para saltarmos, para abrirmos uma porta e dispararmos a arma. O círculo mágico só é mantido se o pensamento não for intermediado pela interface, mas sim quando o interface desaparece do pensamento e permite que o jogador sinta-se e seja a personagem. Isto não quer dizer que o controlo do jogo é sempre fácil, nem sempre o é, se tomarmos o caso de um jogo como o Resident Evil¹¹², o até o Resident Evil 4¹¹³, que são jogos que apesar de apresentarem uma jogabilidade consideravelmente diferente um do outro, tem uma coisa em comum, é difícil de apontar a arma e ainda mais de acertar os tiros nos nossos inimigos, coisa que leva muitas vezes à nossa morte, e a quantidade de munição disponível é bastante limitada. Mas esta dificuldade é intencional e não rompe o círculo mágico, ela funciona, pois condiciona as possibilidades, certamente não é possível concluir o jogo disparando à toa contra tudo o que se move, é necessário escolher os alvos, tentar desenvolver o combate corpo a corpo ou até fugir do confronto sempre que possível (apesar de também ser difícil fazê-lo). O interface é usado como uma ferramenta criativa na criação do jogo, pois é uma forma de moldar a obra, uma obra que se caracteriza pelas possibilidades que permite.

Mas existe uma componente interessante, o interface também é determinante no gosto pelo jogo, certas pessoas pura e simplesmente preferem certos interfaces a outros (ou descartam-os completamente), assim um jogo unicamente jogável com rato e teclado não é jogado por quem não gosta destes para jogar. Ou há quem apenas goste dos jogos em que pode usar o corpo para jogar e apenas jogue aqueles em que é possível usar comandos por movimento. A diferença é mais significativa do que aparenta à primeira vista, significa a forma de alguém se ligar a um mundo, de alguém se representar e existir nesse mundo. O significado estético da forma como nos ligamos ao mundo para nos expressarmos não é único aos jogos, é algo inerente à arte, nas suas diversas formas de expressão, sendo talvez as mais óbvias a dança com o movimento corporal ou a música com algumas formas de “interface” (teclas de piano ou arcos de violinos) semelhantes a interfaces de jogos (botões, teclados e ratos).

Um dos aspectos mais facilmente compreendidos como estéticos dos jogos de vídeo é aquele que vou chamar de componentes estéticas tradicionais, que são os mesmo que estão presentes em outras formas de arte. Nestes incluo as coisas como toda a imagem e som, os gráficos, a animação, a música, a paleta de cores, os efeitos de vídeo... toda a forma que as outras formas de arte têm de

existem ratos e mini joysticks nos comandos, tal como só foi possível haver jogos a simular os movimentos usados no desporto (como o WiiSports) com comandos de movimentos, ou libertar os dedos com o reconhecimento de voz. A diversidade existente actualmente não seria possível se não fosse a evolução e diversidade dos meios de aceder às possibilidades que estão presentes nos jogos. Apesar de certos jogos poderem ser jogados com mais do que um interface, alguns jogos podem ser completamente diferentes conforme o interface com que se pretende criar o jogo, em alguns casos existe até várias versões do “mesmo” jogo que são na verdade bastante diferentes (como à série do Just Dance, da Ubisoft), pessoalmente considero até que é abusivo considera-los o mesmo jogo sem mais explicações.

¹¹²Capcom (Saturn), 1996, neste jogo pertencemos a uma força de equipas especiais com o objectivo de investigar uma mansão que se revela estar cheia de zombies e outros monstros. O jogo caracteriza-se por ter planos de câmara fixos e isométricos fazendo com que seja difícil ter uma noção de para onde é que se esta a apontar, além de que as munições são bastante limitadas.

¹¹³Capcom (GameCube), 2005, construído na esteira da historia dos jogos anteriores desta série este é jogado na terceira pessoa, onde a câmara está posicionada acima e atrás do ombro do personagem, neste jogo a dificuldade em apontar não provém directamente do ângulo de visão do jogador, mas sim da programação intencional da forma de controlar o personagem.

estimular o espectador, estão presentes no jogo de vídeo e podem estimular o jogador. Em certo sentido podemos dizer que é a obra de arte total, visto que tantas vezes parece que esta se revela pela quantidade de estímulos que consegue provocar, no jogo todos estão disponíveis¹¹⁴ e ainda adiciona o estímulo da interacção e da escolha. Além dos estímulos, temos o talento artístico necessário para criar um jogo, que pelo menos pode igualar os tipos de talento necessários para criar um filme (obviamente, dependendo do jogo), em que são necessários desde actores, a guionistas, a artistas plásticos e músicos, para além dos requisitos únicos para o jogo, o que inclui modeladores, animadores, ou até programadores criativos¹¹⁵ e além dos programadores que, apesar aparentemente actuarem como engenheiros informáticos, o fim do seu trabalho, é mais semelhante ao dos seus congéneres da indústria cinematográfica do que ao desenvolvimento de programas informáticos. E, como espero demonstrar a seguir, qualquer faculdade utilizada para a apreciação estética das restantes artes, também estará presente na apreciação do jogo. Os jogos podem muito bem ser aquilo que de momento está mais próximo da obra de arte total.

As componentes estéticas comuns são nos jogos as mesmas que existem noutras artes, a música, a imagem, o movimento dos corpos (virtuais) existem aqui da mesma forma que existem nas outras. Assim os criadores de jogos têm à sua disponibilidade uma imensa paleta de ferramentas, desde toda a componente gráfica, onde se cria as imagens e se escolhe o estilo da mesma, seja o estilo realista de um Battlefield¹¹⁶ ou o de um desenho animado de um Borderlands¹¹⁷. Têm efeitos especiais que se apresentam cada vez que acontecem certas coisas, quase uma espécie de *leitmotiv* visual para certos acontecimentos (como distorcer a imagem cada vez que o avatar do jogador é ferido). Podem recorrer a complexas e intrincadas narrativas, para nos fazer pensar sobre questões éticas, como o Bioshock¹¹⁸. Ou utilizar a música para nos induzir um estado de espírito específico à acção do jogo. A um nível mais imediato, nenhuma destas coisas parece necessitar de uma teoria estética mais robusta e até creio que estes elementos poderíamos interpreta-los tal como nas outras formas de arte, até um certo ponto.

Mas as diferenças entre o jogador e o espectador existem e como tal devem ser equacionadas e analisadas. O jogador distingue-se por não ser um mero agente passivo, mas sim alguém que actua com base no que lhe é apresentado, as imagens, os sons e as sensações hápticas, e tal tem efeitos na forma como as coisas não só o afectam, mas em como afectam o próprio jogar e agir. Claro que o

¹¹⁴No cinema existe a tecnologia 4DX, que permite estímulos hápticos (como abanões da cadeira), cheiros, vento ou salpicos de água. No jogos também existe tecnologia semelhante à 4DX, como a amBX (desenvolvida pela Philips, consultar mais em <https://en.wikipedia.org/wiki/AmBX>) que permite criar efeitos ambientes como luzes e vento. Apesar de a tecnologia existir a dificuldade de a implementar em ambientes domésticos faz com que praticamente nenhum jogo a utilize, sendo o Far Cry 2 (Ubisoft (PC), 2012) um dos poucos que a utilizou, tendo caído em desuso. Existe uma série de outros projectos para dar mais formas de estímulos ao jogador, mas creio que nenhum deles teve sucesso comercial, em parte pois o jogo é quase sempre jogado em ambiente doméstico e o (mesmo assim parco) sucesso do 4DX é sustentado é ambientes comerciais.

Existiam também os salões de jogos (ou salas de Arcade) onde, antes de os computadores pessoais e as consolas de jogo serem comuns, se jogava os jogos de vídeo em cabines dedicadas aos jogos (ao custo de uma moeda), estas muitas vezes eram mais inovadoras e diferentes no interface, que simulavam carros, naves, espingardas etc... Mas também no estímulo que provocavam, pois cabines com (por exemplo) assentos moveis conforme a acção do ecrã eram coisas comuns. Por razões económicas caíram em desuso, sendo apenas populares em alguns sítios, como no Japão.

¹¹⁵Muitas vezes também chamado de «creative coding» onde o propósito do código a ser programado não é ser eficiente para um qualquer objectivo prático, mas sim o de criar um qualquer efeito artístico, muito usado em vídeo-arte, instalações “interativas” ou no desenho de sons/sonoplastia.

¹¹⁶Electronic Arts (PC), 2016

¹¹⁷GearBox (PC), 2009

¹¹⁸2K Boston (PC), 2007

jogador não deixa de ser alguém que recebe a mensagem como qualquer outra pessoa. O ambiente realista de um jogo de guerra provavelmente continua a ter o significado de mostrar como a guerra é violenta e brutal, sendo o visual realista uma forma de potenciar essa mesma mensagem, como se estivéssemos mesmo lá, e aquela violência seria o que presenciáramos na primeira pessoa, aquele horror seria o nosso horror. Uma mensagem deste jogo pode muito bem ser a mesma e utilizar os mesmos esquemas conceptuais de um quadro sobre a guerra, ou de um filme de guerra. Porventura no jogo existe uma diferença, este efeito deve-se reflectir enquanto jogador e consequentemente naquilo que o jogador está a fazer e na criação do j-j que está a jogar.

Estes elementos de que falo, são coisa concretas tal como nas outras artes, o soldado estendido aos nossos pés, em sofrimento e a pedir ajuda é o mesmo não importa a forma de arte que o origina e o potencial simbólico, sensitivo e emocional que evoca, são potencialmente os mesmos. Só que no jogo este potencial tem de se voltar a manifestar no próprio jogo, e a acção do jogador vai reflecti-lo e vai dar origem a uma interpretação. Afinal quem joga está na presença de uma mensagem dos criadores do jogo, a cada soldado ferido que o jogador passa a reacção, ou apatia, do jogador é a criação de um j-j, e cada j-j tem um significado diferente não só por serem diferentes, mas porque cada jogador é afectado de uma forma diferente. Isto repetir-se-á para cada elemento de estética comum, cada imagem, cada som, cada acontecimento tem por objectivo afectar o jogador, afectar como este se sente e por consequência afectar o que este faz no jogo, independentemente do que pode fazer. É uma forma de modular a acção do jogador sem afectar o mundo de possibilidades do jogo, utilizar a estética para induzir compaixão, bem-estar, adrenalina ou raiva e fazer com que a escolha do jogador entre as várias possibilidades presentes seja feita sob a influencia das mensagens e emoções presentes no jogo.

Passemos a exemplos concretos. O jogo Payday 2¹¹⁹ é um jogo em que se joga em equipas de até 4 jogadores, os quais assumem o papel de criminosos com objectivos vários, como roubar bancos, ajudar prisioneiros a fugir à lei ou negócios no mercado negro, só para listar alguns. Neste jogo muitas vezes pode-se tentar alcançar os objectivos de forma furtiva, sem ninguém se aperceber de que um assalto está a decorrer, mas é normal que eventualmente alguém se aperceba e chame a policia. O jogo acaba por, na maioria das vezes, ser jogado sob o assalto de diversas vagas de policia, os quais, às dezenas, nos vão tentar prender sendo necessário efectuar os procedimentos devidos para concluir o roubo (como serrar cofres, transportar mercadorias e montar equipamentos) ao mesmo tempo que se se combate freneticamente uma imensidão de variados tipos de policia. Mas a parte para a qual eu quero chamar a atenção é a música do jogo, esta varia conforme o tipo de acção que está a decorrer, se o jogador estiver a tentar fazer o roubo em modo furtivo, então ou não existe música, ou apenas uma música ambiente muito calma, se no entanto estiver em combate, ou prestes a combater com a policia, a música é de elevado ritmo e grande intensidade, e entre as vagas de ataques da policia, em que o jogador tem momentos mais relaxados, a música volta a ser bastante mais calma. No entanto seria completamente errado pensar que não afecta a experiência do jogo, e a forma como se joga. Pois é certamente muito diferente a forma de se agir quando se está envolto em música frenética que nos induz numa forma de estar, agir e escolher também ela frenética, do que seria estar no mesmo contexto, mas em silêncio ou com uma música cujo propósito é induzir-nos calma e tranquilidade. É a estética a modular o agir.

Outro caso é o jogo Halo: Combat Evolved¹²⁰, este é passado no futuro, onde a espécie humana está em guerra com uma espécie alienígena, os Covenant. A meio do jogo existe um nível em que vamos a procura dos nossos colegas num outro planeta e é passado numa espécie de pântano sombrio,

¹¹⁹ OverKill Software (PC), 2013

¹²⁰ Bungie (Xbox) 2001

onde os inimigos são escassos, mas o mais estranho é que os que encontramos parecem estar assustados. De seguida entramos numa base militar, também com poucos inimigos, quase abandonada, mas com muitos vestígios de batalhas com uma certa aparência de ser recente. É ao entrarmos numa apertada sala que tudo muda. Sangue alienígena, muito, muito sangue e fresco. A partir daí as evidências de que nesta base, muito recentemente, ocorreu um massacre feito por entidades desconhecidas e com capacidades superiores às dos nossos inimigos são recorrentes, até finalmente descobrirmos o triste fim dos nossos colegas e termos de enfrentar este novo inimigo em pessoa. O que aqui descrevi parecem ser formas simples usadas, em demasia até, em histórias e narrativas, certamente em parte por eu não conseguir fazer jus à experiência da narrativa do jogo, especialmente por ser interativa e na primeira pessoa, o que quero ressaltar é o utilizar de elementos que são comuns a outras formas de arte e que a experiência estética muda a forma como se experimenta o jogo, e a forma de agir neste. Pois, e falando da minha experiência pessoal, estes elementos narrativos (a descrição dada), elementos visuais (a sala pintada de sangue, de forma a que grande parte do campo visual seja preenchida por sangue azul-arroxeadado) e sonoros (os sons estranhos que vão ocorrendo, a música pouco intensa, mas inquietante), induziram sensações como receio e ansiedade, mas devido a induzir essas sensações essas também induziram comportamentos, como cautela e precaução. Em termos de jogabilidade e de possibilidades de acção e de escolha dos jogadores nada se alterou, e é indiferente ser uma sala repleta de sangue ou o mais informal dos avisos de que haveria um novo adversário a combater¹²¹, mas afecta aquilo que existe de humano, e com isso afecta a acção e escolhas do jogador. A estética não altera nem o jogo nem as suas possibilidades, mas certamente modulam-nas, por isso é que neste jogo e neste contexto em particular, ao contrário do que tinha feito anteriormente, em expectativa daquilo que seria o meu novo adversário eu, e acredito que a maioria o terá feito também (de diferentes formas), alterei a forma como jogava. A cada nova sala eu investigava para saber novas coisas que me dessem pistas sobre este novo inimigo, a cada hipótese eu gastava mais tempo a garantir que escolhia as melhores armas e que as mantinha bem munidas, e antes de entrar num sítio desconhecido tomava as precauções necessárias, não fosse ter alguma surpresa desagradável.

Nada disto faz parte das regras ou do objectivo do jogo, não tem paralelo com os jogos comuns¹²², mas são, mesmo assim, um elemento crucial na experiência de jogo, ou seja, ao agir. Entenda-se que faz parte dos objectivos do jogo no sentido em que estes elementos e os seus efeitos são intencionais pela parte dos seus criadores. Mas não estão presentes de uma forma explícita, ou formal se preferirmos, nem sequer existe a garantia de que consigam cumprir o seu fim, afinal uma sala pintada de sangue alienígena não induz a cautela em toda a gente, ao passo que os tiros dos inimigos, esses sim, induzem dano em qualquer jogador por igual. O sangue faz parte dos objectivos estéticos do jogo, não dos formais.

Por estas razões considero que este é uma das primeiras diferenças estéticas própria ao jogo, possivelmente também a mais clara, mas não a única.

¹²¹Temos de ter em conta que sendo o jogo uma obra de arte, qualquer forma de informação ao jogador sobre a narrativa ou sobre o que está ou vai acontecer no jogo é uma escolha estética por parte do criador do jogo. Se neste caso os criadores do Halo, escolhessem apenas pôr avisos textuais em caixas de textos, estes seriam também uma opção estética, com consequências estéticas diferentes das que se verificam neste caso, talvez não incitassem estas sensações e comportamentos, mas talvez dessem uma maior sensação de surpresa quando finalmente se encontrasse o novo adversário. Toda a escolha feita na produção de uma obra de arte acaba por ser estética.

¹²²Podemos admitir que mesmo alguns dos jogos mais tradicionais (não de vídeo) têm alguns, muito poucos, elementos puramente estéticos, visíveis por exemplo, na escolha de indumentaria/uniformes ou requisitos semelhantes. Mas parece-me que são demasiado poucos e com um efeito negligenciável e, portanto, não necessitam de ser considerados numa teoria acerca dos jogos comuns, ao contrário do caso dos jogos de vídeo.

Talvez valha a pena aprofundar um tópico, só muito tangencialmente abordado aqui, o do desenho de níveis (também é usual chamar-lhes cenários). O nível é onde a acção se passa, é por exemplo o banco a ser assaltado no Payday 2, ou a base inimiga que investigámos no Halo, e que determina onde é que podemos ou devemos, ou não, ir, onde estão os objectos (armas, ferramentas, vidas...), os inimigos ou amigos, o que precisamos de usar, os objectivos etc... É análogo ao campo onde se joga futebol, mas nos jogos de vídeo a forma do “campo” muda conforme se vai avançando no jogo, apresentado os seus próprios efeitos no jogo, trazendo desafios ou novas possibilidades. No StarCraft¹²³, um jogo de estratégia marcial futurista, onde temos de recolher recursos naturais e produzir um exercito com diversos tipos de unidades militares e leva-lo à vitória pela conquista de bases inimigas. Conforme o desenho do nível, este vai ter implicações no tipo e quantidades de unidades militares que podemos colocar no terreno virtual e que faz sentido produzirmos, levando a um leque de estratégias possíveis diferente do que seria noutro nível. Assim se num determinado nível a base inimiga só for acessível por terra vindo por baixo, o jogador tem de considerar a sua estratégia com isso em conta, e certamente formulará uma estratégia diferente daquela que teria se a base inimiga fosse acessível por terra por todos os lados.

O desenho deste nível, tem uma força tão grande naquilo que é possível, ou não, quanto qualquer regra, mas não parece ser uma regra. Aliás nos outros níveis mantém-se as mesmas regras, as mesmas possibilidades de produzir e desenvolver as mesmas unidades, mas continua a haver coisas que são impossíveis em virtude do desenho dos níveis. Se a base inimiga não tiver acesso terrestre então só é possível alcança-la por via aérea, isto não é uma regra é apenas uma constatação dada a situação contingente que é o desenho do nível, e independente das regras. De facto, o desenho do nível parece ser algo mais próximo da criação estética¹²⁴, algo que também serve para criar a experiência sem recorrer a regras, mas que cria contextos de jogabilidade. Tal como no StarCraft, um jogo como o GoldenEye¹²⁵, um jogo de tiros na primeira pessoa baseado no filme do 007 com o mesmo nome, os níveis passados em áreas abertas têm uma nuance da jogabilidade diferente, sendo bastante mais usual o uso de espingardas de longo alcance para se fazer ataques a distancia e em segurança (mas exigindo mais precisão). Ao passo que nas áreas mais fechadas, como salas e corredores, o recurso a armas automáticas é uma estratégia mais sensata. No entanto escolher a sensatez ou o gosto de usar uma arma de longo alcance em confronto próximo pertence ao jogador, ao criador do jogo cabe-lhe decidir qual das escolhas é a sensata.

O jogo é o mesmo, independentemente do nível, mas o nível tem este aspecto duplo de orientar as possibilidades de jogo para um subconjunto mais específico destas, mas fá-lo com um sabor mais de escolha estética do que o da rigidez das regras, admitidamente, creio pode ser algo intermédio entre a regra e a estética.

Talvez os outros conteúdos dos jogos, como os objectos, as armas, e as ferramentas também não sejam completamente uma forma de regras apesar de terem usos bastante mais específicos e com uma orientação muito forte para um subconjunto das possibilidades de jogo. Utilizar uma caçadeira num jogo de acção é bastante diferente de usar uma espingarda de longo alcance, mas também é uma

¹²³Blizzard Entertainment (PC), 1992

¹²⁴Talvez por isso tantas vezes chamados de cenários, como no teatro, no cinema ou até na estética da paisagem e natureza.

¹²⁵Rare (Nintendo 64), 1997

escolha que depende bastante do gosto individual de cada pessoa. Tal é bastante ampliado nos jogos RPG¹²⁶, onde as escolhas implicam diferentes possibilidades, como veremos mais adiante.

Uma das coisas interessantes nos jogos de vídeo, é que sendo na sua essência apenas algoritmos lógicos eles são bastante mais do que isso, pela forma como estes mesmos algoritmos são intencionados a fazer algo mais, a representar coisas concretas. A cada parte do algoritmo é-lhe dada uma forma, por isso é que nós conduzimos carros, defrontamos pessoas ou monstros, empunhamos espadas ou lançadores de portais. Estas são representadas de forma estética com o recurso a imagens, palavras, sons e funções específicas no jogo. Mas mais profundamente elas também implicam mais do que uma referência, implicam serem símbolos de uma linguagem, que exprimem ideias, sensações e sentimentos próprios. Isto é verdade de qualquer coisa, no entanto nos jogos, creio que implicam sempre uma indexação ao jogador, ou seja, na maioria dos casos só podemos pensar qual o significado daquilo que acontece se tivermos em conta que acontece devido ao jogador. Não quer dizer que não exista um sistema simbólico sem o jogador, o J-U, já é ele composto por um tal sistema, mas a operar num modelo semelhante ao modal ou virtual¹²⁷, pois será actualizado muitas vezes de diferentes formas dependente de cada um dos jogadores.

Vamos por partes.

Primeiro temos o J-U, este apresenta-se como uma obra, ontologicamente independente (que é apenas definida nos moldes virtuais das regras e do conteúdo que as contextualizam), que já traz um sistema simbólico, dependente de si e da cultura da qual surge. Por isso podemos dizer que é um jogo futurista, retro ou clássico, violento ou para crianças. Dizemo-lo maioritariamente dependente das coisas concretas que são representadas, dos símbolos que são usados, o jogo é potencialmente violento se o que é representado é um tiroteio onde se mata pessoas. No algoritmo não se mata pessoas, mas é feito para funcionar num esquema em que se vejam coisas que representam pessoas. Até podia ser o caso que, segundo a informação dada pelo próprio jogo, não eram pessoas, eram robôs extremamente realistas de uma simulação imensamente parecida à da vida real, mas que faria com que o jogo fosse potencialmente muito menos violento, afinal representava-se a destruição de robôs sem consciência e não a morte de pessoas. A escolha por se representar certas coisas em vez de outras pela parte dos criadores dos jogos é uma mensagem, e uma tentativa de expressar certas ideias ou sensações que podem ser interpretados directamente, creio eu, tal como um filme ou um livro.

Dado que estamos a falar de jogos, e estes têm aquele estatuto ontológico estranho em que pode vir a ser mais definido, isto é, perder o carácter virtual para ganhar uma definição actual, pela acção do jogador, torna-se claro que qualquer simbolismo que exista no j-j tem de ter em consideração o contributo do jogador. Afinal, durante o jogo já está em acto, duas coisas, primeiro a interpretação por parte do jogador dos símbolos do J-U, segundo, as acções do jogador que também contribuem

¹²⁶Role Playing Game, literalmente em português, jogo de encenação de papeis, ou se preferirmos jogos de faz-de-conta, em que o jogador pode escolher um papel para o seu personagem, como médico, engenheiro, soldado... em que normalmente as escolhas são mais do que apenas estéticas pois diferentes papeis tem diferentes possibilidades.

¹²⁷Como referido numa nota anterior, a modalidade relativa ao jogo (e provavelmente ao virtual em geral) pode ser um tema bastante difícil. No entanto creio que o termo virtual consegue captar o sentido de uma possibilidade real e explícita que um sistema pode vir a actualizar no mundo actual sem, no entanto, ser necessário que se venha a actualizar, ou seja, que a possibilidade pertence a este mundo e não a um outro mundo possível.

para o simbolismo do j-j. Tomemos o jogo de guerra em que se opta por representar pessoas, este é o início da rede de símbolos, mas depois temos aquilo que o jogador faz e escolhe e estas coisas também têm de ser interpretadas a luz da interpretação e dos conceitos que o jogador possui. Imaginemos que um jogador é particularmente violento com os inimigos em relação a outros jogadores, esta violência é um símbolo de algo, mas do quê? Qualquer que seja a resposta depende do jogador.

Se o jogo for mais complexo em possibilidades, começamos a ter redes simbólicas muito mais complexas, quando um jogador do Mario 64¹²⁸, escolhe explorar o nível em vez de tentar obter as estrelas que lhe permitiriam salvar a princesa e ganhar o jogo o que é que isso significa? E onde é que é suposto significar? É um traço de personalidade do jogador, é uma estratégia de jogo, é uma intervenção na narrativa da história, uma mensagem política contra a realeza, ou até uma forma de rebeldia contra os criadores do jogo? Todos estes aspectos têm de ser indexados aquilo que é a própria visão do jogador e interpretado dessa maneira, especialmente por quem observa, pois quem joga não o faz necessariamente para passar uma mensagem, possivelmente está-se só a divertir inconsequentemente em relação à mensagem que gera. Isto não significa que tem de ser necessariamente inconsequente, mas a mensagem não pode ter como custo a própria diversão lúdica, ou seja, o jogador tem de se divertir ludicamente a fazê-lo (como demonstrado no primeiro capítulo). Tais coisas ganham dimensão, quando nos apercebemos que qualquer acção e decisão que tomemos no j-j tem esta rede própria maior do que a do J-U, no Halo, na situação acima descrita, quem opta por cautela gera uma mensagem, e alguém que escolhe a cautela e depois escolhe como arma (por exemplo) uma pistola (em vez de uma metralhadora) gera uma outra mensagem mais complexa, que só pode ser interpretado a luz do j-j, o qual depende do jogador. Mesmo que sejam escolhas sem propósito estético, geram uma mensagem a qual está necessariamente imbuída de sentido estético, pois provem de uma experiência estética (jogar), e mesmo que não fosse o caso nem toda a experiência estética provem de uma intenção artística, afinal temos experiências estéticas com paisagens e com a natureza¹²⁹, de qualquer forma, resulta em algo que é apreciado. Em qualquer dos casos, os j-j dão origem a experiências estéticas.

Mas o caso vais ao seu expoente máximo caso o jogo permita fazer até escolhas com efeito unicamente estético, como escolher um personagem masculino ou feminino sem que isso tenha efeito algum na possibilidade de jogos e escolhas a fazer. Escolher a roupa, escolher símbolos¹³⁰ ou pinturas,

¹²⁸Nintendo EAD (Nintendo 64), 1997, este é o primeiro jogo em 3D do Super Mario, um jogo de plataformas no qual se progride nos níveis, fazendo com que a nossa personagem salte de plataforma em plataforma, com a finalidade de apanhar estrelas e eventualmente salvar a princesa. Neste os níveis são em mundo aberto e o jogador pode explorar os níveis ou divertir-se e tentar fazer coisas que não são objectivos explícitos do jogo, este foi um dos primeiros jogos a dar uma imensa liberdade ao jogador para fazer coisas para além daquilo que lhe é pedido.

¹²⁹Uma nota a incluir, visto que nem toda a experiência estética provem necessariamente da arte, por exemplo existe um imenso campo de estética da paisagem e da natureza que não é referido aqui por duas razões. Primeiro, pois os jogos são obras produzidas para serem uma experiência estética, e desse ponto de vista complementemente semelhantes às obras de arte. Como tal criam as suas próprias verdades e sensações, tem referências e sentidos que só fazem sentido como sendo uma obra não natural, a obra de um ser com consciência estética. Segundo, se quisermos admitir algum teísmo na nossa tese, e avançarmos que o mundo é uma criação de algum deus e como tal satisfaz todas as condições previamente expostas no ponto anterior, creio podermos, mesmo assim, facilmente admitir que a diferença entre aquilo que seria a consciência divina e a consciência profana justifique uma teoria própria para o jogo e restantes obras de arte produzidas pelas pessoas. Caso contrario talvez fosse benéfico explorar a estética da paisagem ou da natureza, já que esta pode incluir em si algumas formas de possibilidade e acção por parte do espectador (jogador?), uma vez que a experiência que temos da paisagem e da natureza raramente é completamente passiva. Finalmente, não explorarei o tema aqui, mas visto que tantos jogos tem dentro de si paisagem e até formas de natureza própria, talvez muita da teoria da estética da paisagem e da natureza possa encontrar um porto de abrigo numa apreciação interna dos elementos do jogo.

¹³⁰Coisa especialmente comum nos jogos online e onde existem bastantes equipas formadas, estas têm muitas vezes uma imagem própria seja através de símbolos ou uniformes característicos, temos a criação de uma estética da equipa, ou da imagem de marca se assim lhe quisermos chamar, é uma realidade estética. De facto muitas vezes chamam-se

personalizar espaços com objectos decorativos¹³¹, falar com personagens que só adicionam informação sobre o mundo ficcional em que se desenrola o jogo. Temos um caso em que a escolha do jogador já é ela própria movida por motivos estéticos, seja pelo gosto pessoal ou pela vontade de passar uma mensagem. Uns podem escolher uma vestimenta para o seu avatar¹³², toda ela escura apenas porque gostam de ver a personagem de forma escura, enquanto outros podem-no fazer para fazer com que seja uma personagem sombria, mas dependendo do contexto podem-no fazer por mais ou outras razões, imaginemos que escolhem roupa escura num mundo escuro para não criar contrastes, ou o fazem num mundo claro, para criarem contrastes.

Às vezes é possível também fazer escolhas em que a jogabilidade e a estética se misturam, e por exemplo se escolhe algo que afecta a jogabilidade, mas por preferências estéticas e não das possibilidades de jogo que surgem. O jogo *Dark Souls III*¹³³, é um jogo de fantasia passado num mundo medieval onde existe magia e monstros e particularmente conhecido por ser considerado bastante difícil quando comparado com outros lançados na mesma época e estilo. Neste vemos o avatar na terceira pessoa, e vemo-lo tempo todo em que jogamos. O jogo permite muitas escolhas, por exemplo, armas e armaduras pesadas, lentas e destrutivas, ou armas e armaduras leves e rápidas, mas que oferecem pouco dano e protecção. Neste caso a escolher um conjunto que faça com que o avatar seja extremamente resistente e capaz de infligir bastante dano a cada golpe implica ser bastante lento e volumoso. Isto tem implicações no jogo, pois quem preferir um jogo mais instintivo e com grande liberdade de movimento querará evitar este tipo de conjunto, no entanto quem gostar visualmente de ver (ou até se identificar) com um avatar grande e lento vai ter que fazer opções mutuamente exclusivas e temos aqui um conflito entre a estética e a jogabilidade que só pode ser resolvido no interior do jogador e como tal qualquer potencial significado está dependente do jogador.

Mas as diferenças sistemáticas da significação não se esgotam nas escolhas do jogador, apesar de este ter uma importância vital no J-j, creio que o J-U também tem o seu esquema simbólico próprio. Pois como foi demonstrado existe a escolha dada ao jogador, mas não terá a própria escolha um significado próprio? Será igual dar ao jogador apenas uma opção ou dar-lhe duas ou mais? Não existirá uma simbologia própria da escolha? Penso que sim, certos jogos tem um carácter bastante ético e moral por apresentarem escolhas, nomeadamente a de se poder progredir no jogo optando por matar ou não os nossos inimigos. Isto é um símbolo muito forte sobre as experiências que o jogo permite e aquilo que os criadores do jogo pretendem com o mesmo. Temos diversos casos em que podemos, ou não escolher matar, por exemplo no *Battlefield 1*, não nos dão essa opção, os inimigos, nazis são um símbolo do mal o qual devemos erradicar e concluir o jogo significa matar nazis (optar por não matar, significa não jogar o jogo). No *Splinter Cell*, podemos escolher matar ou não os nossos inimigos, o que acarreta diferenças na maneira de jogar (isto é, nos gestos ou botões a carregar, no tempo que demoramos e nos riscos que corremos), estéticas e talvez morais, mas sem implicações a longo prazo. No *Fable*, a certa altura somos forçados a escolher matar ou não uma amiga e aliada, e caso se mate obtêm-se muitos objectos e poderes que nos vão permitir acabar o jogo com muito mais facilidade, caso contrario é possível ainda acabar o jogo, mas com muito mais dificuldade e trabalho.

as estas equipas de clans, e a evocação quase tribal até têm sentido na minha opinião, pelo menos do ponto de vista imagético. Estas não se limitam aos jogos de vídeo, tantas equipas de jogos tradicionais criam também uma estética à sua volta, começando desde logo nos uniformes e símbolos escolhidos.

¹³¹O jogo da Nintendo “*Animal Crossing: New Leaf*”, é um jogo cuja finalidade é mais brincar do que perseguir objectivos concretos e muitos jogadores passam o tempo a procurar itens, ou a ganha-los em pequenos desafios, com o propósito único de decorarem a casa do personagem, ou para decorarem o próprio personagem. Ou então a plantarem um jardim. Fazem-no por diversão, mas é inegável o carácter estético da actividade.

¹³²A personagem que nos representa no mundo do jogo e com a qual jogamos.

¹³³From Software (PC), 2016

A possibilidade e a escolha surgem como uma forma de simbologia com o seu próprio significado, aquilo que se pode escolher é uma característica desta obra estética e as opções que o J-U permite simbolizam, pelo menos, tipos de mundos ou tipos de acção que estão ao dispor da apreciação estética do jogador.

Devo ainda notar uma coisa estranha, é que alguns jogos parecem ter um especial impacto nos jogadores devido a representarem escolhas morais. Sicart¹³⁴ dedica o seu livro à questão e baseando-se em éticas da virtude acha que os jogos podem, potencialmente, fazer com que os jogadores tenham acções eticamente incorrectas, já que representam acções eticamente incorrectas (como matar pessoas). Pessoalmente não concordo visto que estamos a agir num mundo ficcional ou virtual, mas não vou argumentar a questão, pois o que é interessante é ver que elas têm impacto estético. Uma nota histórica, que ainda me parece bastante pertinente, muito sinteticamente na estética kantiana, algumas das mais fortes sensações estéticas dão-se por as faculdades humanas não poderem dar resposta ao fenómeno percebido, ou seja, o fenómeno estético não pode ser resolvido com juízos entre os quais os juízos morais, nem de qualquer outro género. A questão da moral na arte nunca foi tão forte como em relação aos jogos de vídeo, em parte, creio eu, porque existe uma certa verdade no exposto por Kant. A acção, enquanto mero espectador de uma obra de arte, não produz juízos morais na primeira pessoa, pois é sempre o outro a agir. Logo, em relação à sua acção enquanto espectador, o espectador é eticamente inocente daquilo que a obra apresenta, pois não é um agente daquilo que se passa na obra.

Só que certos jogos que são obras de artes e a origem de fenómenos estéticos, têm como propósito o estímulo das faculdades éticas, quando nos dão a hipótese de matar, ou não uma representação de uma criança em troca de mais poder, tal como acontece no Bioshock. No jogo, passado numa distopia perdida, existem umas crianças que colecionam coisas que nos podem dar mais poderes, mas que temos de as matar para os obter. Podemos acabar o jogo sem o fazer, podemos inclusive estar perto delas sem que nada se altere no jogo, e o único perigo prático de as matarmos é termos que lutar com os protectores delas, que sendo adversários relativamente difíceis são também um risco perfeitamente aceitável. Existe aqui uma escolha que se não produz um juízo moral, então produz um juízo ficcionalmente ou virtualmente moral, de qualquer forma utiliza as nossas faculdades morais. Mas, se nós não formos adeptos de uma forma de ética da virtude, como o Sicart, então nos não estamos a fazer escolhas éticas em si, pois não têm efeito prático, mas estamos a exercitar as nossas faculdades éticas, esteticamente. Estamos a fazer uma espécie de escolha moral estética. E mesmo que, como Sicart, admitamos que esta é de facto uma escolha moral, então a estética e a moral continuam a ter uma ligação única, que não existe nas outras artes.

Assim certos jogos de vídeo, devido ao conteúdo que representam e às escolhas que possibilitam, oferecem uma escolha moral estética, e temos uma forma de arte que se pode basear em oferecer ao jogador o tipo de escolhas morais, mas só esteticamente. O impacto no gosto e na beleza do jogo é que o exercício desta faculdade é oferecido na primeira pessoa, e a preferência do gosto do jogador é no tipo de escolhas morais ele gosta, esta escolha moral é uma questão de gosto e daquilo que acha ou não belo.

¹³⁴Sicart(2009) MIT Press

Neste momento já só me falta a forma estética mais natural ao jogo, a estética da regra e da possibilidade.

A natureza mais intrínseca do jogo é ser feito com regras que permitem um determinado numero de possibilidades, as quais se navegam com diversão, o jogo é uma espécie de um multiverso virtual pronto a actualizar a diversão e isso é uma obra de arte que potencia a apreciação estética da multiplicidade de possibilidades e da escolha, a apreciação pelo virtual que havemos de concretizar conforme o nosso gosto. A experiência do virtual, do possível e da escolha é bastante diferente da de uma historia, uma música, um quadro, mas nem por isso deixa de ser estética ou deixa de apelar as mesmas faculdades da mente e do espírito humano.

A própria regra pode ser, e tantas vezes é, bela, existe uma beleza própria a um sistema formal meticulosamente desenhado de uma forma racional, e como prova disto temos a historia da estética impregnada de uma imensa quantidade de teorias de como a beleza se origina da harmonia de vários elementos num todo racional. A beleza existe na arte e nas regras, como existe na natureza ou na matemática e em quanto mais domínios não existirá? Mas a beleza de um jogo não se resume à formalidade das suas regras e conta com a possibilidades que são potenciadas por elas. A regra, usada para criar mundos de possibilidade, permitindo alguns e excluindo outros, cria outra forma de beleza, uma beleza que surge dos conjuntos de possibilidades. Um jogo, é um conjunto organizado de possibilidades e isso surge como uma coisa bela, creio que toda a vez que dizemos que um jogo é belo, estamos na verdade a dizer que: o que é possível fazer e tentar num jogo é belo, e o que é necessário para fazer, ou tentar fazer, também é belo. No Super Mario 64, decidimos em vez de libertar o Chain Chomp ir ver todos os recantos do nível, existe algo de belo em se poder fazer uma das duas coisas, tal como existe na dificuldade, nos reflexos e nas tentativas falhadas para libertar o Chain Chomp quando finalmente o defrontamos e sim, provavelmente dois jogadores vão-no defrontar de formas diferentes, actualizando mundos diferentes, e nisso tudo existe uma forma de beleza estética, ímpar e própria ao jogo. No jogo, existe liberdade e imposições que fazem com que cada jogo seja o jogo que é, o Dota 2 impõe trabalho de equipa, reflexos, planeamento estratégico, mas por outro lado permite escolher entre tantas personagens, objectos, estratégias e é por isso que os jogadores que gostam deste jogo o acham belo. A combinação única de possibilidades e necessidades virtuais obtido pelo sistema de regras, é a beleza do jogo.

Como ultimo apontamento, vou apenas notar que também os jogos normais, têm regras e mundos de possibilidades próprios e por isso também parecem ser óptimos candidatos a ser objectos de apreciação estética. Sim, não são obras criadas com o intuito de serem apreciadas, e a sua origem prende-se mais como o limitar a realidade em que estão inseridos do que criar uma¹³⁵, mas isso não impede que esta teoria se aplique a estes. Talvez sejam análogos à cultura e arte popular que não tendo uma origem discernível e definida numa obra não deixa de ser cultura e arte. Mas se assim é todo o jogo pode ser belo.

¹³⁵Podemos admitir que alguns jogos aparentemente mais próximo dos jogos comuns, também criam o seu próprio mundo, jogos como os Jogos Sem Fronteiras ou o American Gladiator, em que são construídos grandes cenários e ferramentas com o fim único de fazer o jogo. Mesmo assim criam dentro da realidade, nunca a afrontam, ao passo que os jogos de vídeo têm de construir a sua própria realidade através de algoritmos, mesmo que esta nova seja semelhante à realidade do dia-a-dia.

Talvez tenhamos dado a volta completa e descoberto que afinal, e apesar de serem conceitos diferentes, o lúdico e o estético são bastante mais íntimos do que se previa. A ideia não é nova, para Wittgenstein a linguagem era um jogo, todo o pensamento e consequentemente todo o conhecimento e toda a arte seria também uma forma de jogo. Não era o único, recentemente Eddy Zemach, põe a questão se possivelmente todo o conceito e regras não serão propriedades estéticas¹³⁶, o que faria com todo o jogo seja também uma forma de estética.

Mais directo é Schiller, o qual admite que a formação do homem é um processo entre o sensível e o formal, mas um processo que na verdade é um jogo. Enquanto não caracteriza o jogo, caracteriza a pessoa através do jogo, fazendo do sensível e do formal uma espécie de oponentes um do outro, obstáculos se quisermos, mas obstáculos amigáveis e ambos essenciais para um jogo onde não vale tudo. Claro que caracterizando a pessoa através do jogo, então caracteriza (implicitamente, não explicitamente) o jogo, como uma das coisas mais fundamentais para o homem, especialmente para o homem que vive em sociedade, que é ele próprio um ser amigavelmente conflituoso entre o sensível (a sua vontade pessoal) e o formal (a sua vontade geral). E assim caracteriza também a sociedade, como sendo ela própria fruto de imensos jogos, um para cada homem, e eu ousou dizer que talvez também fruto de um imenso jogo, entre todos os homens.

Talvez mais claro seja Gadamer, partido do trabalho de Schiller, e para quem o jogo é sempre movimento, um vai-e-vem. Ele admite a hipótese de toda a estética ser um jogo, aliás toda a cultura ou até a própria capacidade de interpretação, um jogo entre a formação, a tradição, a pessoa que aprecia a obra e o seu contexto, a pessoa que lhe procura a verdade e a aprecia. A pessoa que se vai construindo em termos fenoménicos e do seu conhecimento e ideias, é ela própria resultado de um movimento, um vai-e-vem entre ela e o mundo. E desta forma, tal como tudo o que vai construindo no mundo, tudo vai recebendo o seu quê de jogo e de lúdico. Uma ideia de que, estou certo, Huizinga gostaria muito.

¹³⁶“Os conceitos dividem a natureza em tipos cujos espécimes prontamente percebemos devido à sua excelência estética: são bons qua objectos de atenção. Um ser insensível a propriedades estéticas não pode seguir regras, e assim não pode ter qualquer linguagem: achará as definições ostensivas impossivelmente ambíguas, uma vez que não tem razão para preferir qualquer conceito classificativo (um dispositivo gerador de objectos) a qualquer outro.” em «O que é uma propriedade estética?».

Bibliografia

Aristóteles, Política, Vega, tradução: António Capelo Amaral e Carlos de Carvalho Gomes, 1998, Lisboa

Aristóteles, Poética, Fundação Caluste Gulbenkian, Lisboa, 2008, tradução de Ana Maria Valente

Bayer, Raymond, História da Estética, Editorial Estampa, José Saramago, 1978, Lisboa

Caillois, Roger, O Jogo e os Homens, Cotovia, tradução: José Garcez Palha, 1990, Lisboa

Frasca, Gonzalo, Ludologists Love Storys Too: Notes From a Debate That Never Took Place, 2003, disponível em http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf acedido a 20/08/2017

Eco, Humberto, Obra Aberta, 8ª Edição, Editora Perspectivas, 1991, São Paulo

Ed. Joseph Margolis, Philosophy Looks At The Arts, Contemporary Readings in Aesthetics, 3ª Edition, Temple University Press, 1987

Juul, Jasper, “half-real, Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds”, MIT Press Cambridge, 2005, London

Goodman, Nelso, Linguagens da Arte, Uma abordagem a uma teoria dos símbolos, Gradiva, trad. trad. Vitor Mora e Desidério Murcho, 2006, Lisboa

Hegel, Estética O Belo Artístico ou o Ideal, 3ª Edição, Guimarães Editores, trad. Orlando Vitorino, sem data, sem local

Heidegger, Martin, A Origem da Obra de Arte, Edições 70, trad. Maria da Conceição Costa, sem data, sem local

Hodges, Wilfrid, "Logic and Games", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2013 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/spr2013/entries/logic-games/>>. Acedido em 22/5/2017

Huizinga, Jonhan, Homo Ludens, Edições 70, trad. Victor Antunes, 2003, Lisboa

Karhulahti, Veli-Matti, Defining the Videogame, in the international journal of computer game research volume 15 issue 2 December 2015 ISSN:1604-7982, disponível em <http://gamestudies.org/1502/articles/karhulahti> acessado em 05/01/2017 22:42

Klee, Paul, Uma Teoria da Cor,

org. Orey, Carmo D`, O que é a arte? A Perspectiva Analítica, Dina Livro, 2007, sem local

Papineau, David, Chess is not a sport but a game. So what's the difference?, em <https://aeon.co/ideas/chess-and-bridge-are-games-that-don-t-belong-in-the-olympics>, acessado em 22/06/2017

Salen, Katie and Zimmerman, Eric, Rules of Play, Game Design Fundamentals, MIT Press, 2004

Sicart, Michel, The Ethics of Computer Games, MIT Press, 2009, London

Schiller, Friedrich, A Educação Estética do Homem, Editora Iluministuras, 4ª edição, 2002, São Paulo, Brasil, traduzido por Roberto Schwarz e Marcio Suzuki

Suits, Bernard, The Grasshopper, Games, Life and Utopia, University of Toronto Press, 1978

Suits, Bernard, O Que É Um Jogo?, retirado de *Philosophy of Science*, Vol. 34, N.º 2 (Junho de 1967), pp. 148-156. Tradução Vitor Guerreiro, revisão da tradução de Lucas Miotto, disponível em <http://criticanarede.com/suits.html> acessado a 07/08/2017

Tavinor, Grant, The Art of VideoGames, Blackwell Publishing, 2009, sem local

Tolstói, Lev, O Que É A Arte?, Gradiva, Lisboa

Miotto, Lucas e Guerreiro, Vitor, Acerca do que há de comum nos jogos, 2017 disponível em <http://criticanarede.com/ascensao.html> acessado em 07/08/2017

Wild, Oscar, O Declínio da Mentira, Editora Veja, Lisboa, 1991

Wittgenstein, Ludwig, Tratado Lógico-Filosófico * Investigações Filosóficas, Fundação Caloust Gulbenkian, sem data, sem local, trad. M. S. Lourenço

Zemach, Eddy, O que é uma propriedade estética?, trad. Vitor Guerreiro, em http://criticanarede.com/est_estetica.htm acessado a 23-09-2016 16:56

Ludografia

Evolve, Turtle Rock Studios (PC) 2015

Left4Dead, Valve (PC) 2009

Dota 2, Valve (PC) 2013

Spore, Maxis Software (PC), 2008

Fable, Lionhead Studios (Xbox), 2004

Mass Effect 2, BioWare (PC) 2010

Halo, Bungie (Xbox), 2001

SymCity3000, Maxis (PC) 1999

Mortal Kombat II, Midway Games (Super Nintendo), 1993

Doom, Id Software (PC) 1993

Splinter Cell, Ubisoft Montreal (Xbox), 2002

Half-Life, Valve Software (PC) 1998

Fable, Big Blue Box Studios (Xbox) 2004

Elders Scroll: Skyrim, Bethesda (PC) 2011

Grand Thief Auto V, Rockstar (PC) 2015

Crysis, Crytek (PC), 2007

Tetris, Alexey Pajtinov (GameBoy) 1989

Resident Evil, Capcom (Saturn), 1996

Resident Evil 4, Capcom (GameCube), 2005

Bioshock, 2K Boston (PC), 2007

Payday 2, OverKill Software (PC), 2013

Halo, Bungie (Xbox), 2001

Starcraft, Blizzard Entertainment (PC), 1992

007: GoldenEye, Rare (Nintendo 64), 1997

Super Mario 64, Nintendo EAD (Nintendo 64), 1997

Dark Souls 3, From Software (PC), 2016

Bibliografia Adicional

Game Design Concepts <https://learn.canvas.net/courses/3>

Church, Doug http://www.gamasutra.com/view/feature/3357/formal_abstract_design_tools.php